
JOC FULL TRINE
LEVEL
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
STARCRAFT II
DEMON'S SOULS
SUPER MARIO GALAXY 2
OUTCAST
MIGHT & MAGIC HEROES VI
EXCLUSIV
Septembrie 2010
Preț 14.99 lei
5 948490 250039
01009




**STRUCTURA WORKSHOP-ULUI „DIGITAL SLR & ACCESORII"**

**Curs Teoretic**

- Ce este un DSLR? Categorii de aparate foto digitale. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea funcționării senzorilor de imagine, a noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice. Zoom-uri și obiective fixe: avantaje și dezavantaje.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație? Utilizarea corectă și eficientă a programelor.
- Cele mai importante reguli de compoziție.

**Tur foto:**

Întreg grupul se va deplasa în zonă, pentru a testa aparatura și a aplica noțiunile învățate. Vom acorda atenție fiecărui cursant în parte și vom răspunde tuturor întrebărilor. Totodată, vă vom prezenta atât metodele de fotografiere a toamnei, cât și posibilitățile prin care puteți surprinde caracteristicile Bucovinei. Turul foto va cuprinde și vizitarea celor mai importante obiective turistice din zonă: mănăstirile Voroneț, Gura Humorului, Moldovița, Sucevița, Putna etc.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.



Vrei mai mult decât o simplă poză?
Vrei FOTOGRAFIE?
Citește FOTO-VIDEO digital!

Parteneri media: zile nopți, CHIP, PC-Practic

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

**Director General:**
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

**Director Executiv:**
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

**Director Editorial:**
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

**Redactor-coordonator:**
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

**Redactori:**
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

**Colaboratori:**
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

**Au mai publicat:** ANDY (caricaturi)

**Grafică și DTP:**
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

**Secretar de redacție**
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

**Publicitate:**
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

**On-line:**
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

**Contabilitate:**
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

**Distribuție:**
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:**
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

**INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:**

| | |
|---|---|
| Asus | 7 |
| A-Data | 11 |
| Best Distribution | 57 |
| D-Link | 27 |
| Orange | 100 |
| Vodafone | 9 |



# HARD TO BE A GOG

Indiferent dacă îl butonăm, îl criticăm, îl iubim sau îl urâm, nu putem contesta faptul că jocul e zeul secolului douăzecișiunu. Dar câte dintre încarnările sale rezistă în timp și pot fi jucate cu aceeași plăcere la mai bine de cinci, zece sau chiar peste douăzeci de ani de la publicare? Lună de lună, rubrica Retro musteşte de exemple deosebite, care şi-au păstrat sau chiar amplificat farmecul, cu toate că peste ele s-a aşternut demult praful şi zac cuminți în rafturi, bântuind uneori mințile şi emulatoarele unor veterani maniaci şi nostalgici. Citiți superbul  articol Outcast semnat de tăticul Ghinea. Cred că veți fi tentați să-l procurați şi puteți face asta comod, la un preț minuscul, de pe binevenitul  www.gog.com. Un magazin online al nostalgiei şi totodată o bună ocazie pentru orice jucător mai proaspăt să facă o incursiune în trecut. Şi nu oricum, ci în punctele nevralgice din istoria fațetei ludice a PC-ului, pentru a descoperi sau redescoperi genuri, trăiri, idei şi momente care n-au fost uitate. Multe dintre titlurile vândute acolo sunt cerute de public şi beneficiază de mărturii oferite cu generozitate atât de ăi bătrâni, cât şi de generațiile proaspete. Iată adevărata măsură a unui joc! Degeaba ne certați că notăm prea generos sau zgârcit, că textul nu rimează întotdeauna cu cifrele... Obiectivitatea absolută este imposibilă pentru om şi în acelaşi timp indezirabilă. Dacă tot există calificative, singurul lucru pe care-l putem face este să ne ancorăm într-o stâncă a coerenței. Dar, în ciuda a ceea ce mulți au învățat la şcoală, a îngrădi un om sau ideile, gândurile şi munca lui într-un tabel anost cu cifre, ducând sistematizarea la extrem, este, de fapt, o crimă odioasă. Sau o treabă murdară, făcută de diverşi evaluatori, statisticieni şi de contabili. De aceea, număr de număr, uneori mai bine, alteori cu mai puțină inspirație, încercăm, prin texte, nu doar să vă informăm cât mai bine, ci în primul rând să transmitem şi o bună parte din noi, fie că împărtăşim revelații proprii sau emitem judecăți, propunând adesea repere morale, intelectuale sau făcând trimiteri mai mult sau mai puțin subtile, alături de glumițe menite să facă lectura mai plăcută şi frumos curgătoare. Dar şi noi avem aşteptări de la voi (vorbesc în numele meu, dar cred că cel puțin o parte din redacție este de acord), anume să puteți vedea dincolo de vălul comercial şi vicleniile de marketing, dincolo de tehnologii şi senzații bombastice, de moment, fără substanță şi atunci când vă jucați, să nu deveniți simpli consumatori, ci să vă exercitați în permanență rațiunea şi empatia, participând activ la experiență. In-ter-ac-tiv, vă mai amintiți? O fi relaxare, o fi pe banii voştri, e drept. Totuşi, vă sugerez să faceți cu asta ceea ce ştiți că este bine şi pentru voi, nu doar comod. Jocuri se mai fac iar banii mai vin, însă timpul petrecut pe scaun sau canapea cu o pâlnie în cap nu se mai întoarce. Aşadar butonați, prieteni, dar butonați şi cu mintea, ca oameni întregi, nu în calitate de simpli receptori-consumatori, în spatele scuzelor pe care o societate anormală şi ignorantă vi le serveşte pentru a face asta, întocmai cum ar înmâna unui sinucigaş pistolul: pe o tavă de argint, sub un morman de minciuni. Wake up!

■ **Caleb**



# CUPRINS

## TOP 3 REDACTOR

**KiMO**



1. Fallen Earth
2. Demon's Souls
3. Super Mario Galaxy 2

**Koniec**



1. StarCraft II
2. Skate 3
3. Demon's Souls

**cioLAN**



1. Demon's Souls
2. StarCraft II
3. Fallen Earth

**Marius Ghinea**



1. Fallen Earth
2. ARMA 2: Operation Arrowhead
3. Demon's Souls

**Caleb**



1. Demon's Souls
2. StarCraft II
3. Bob Came in Pieces

**BogdanS**



1. LG 51x9500
2. Western Digital My Book World Edition
3. Samsung SyncMaster BX2350



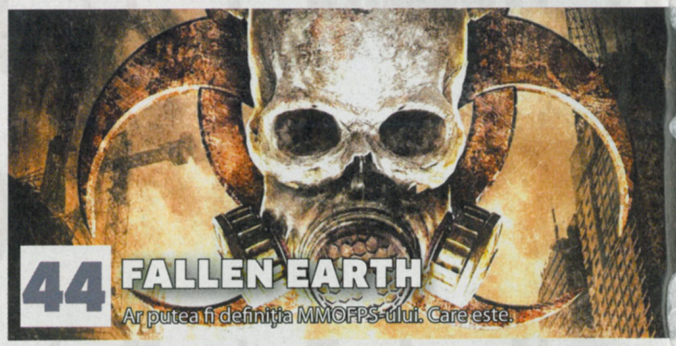

**32 STARCRAFT II**
După zece ani, un clasic renaşte. A meritat aşteptarea?



**52 DEMON'S SOULS**
Jocul bedesemistului junior şi al hardcoristului bătrâior.



**14 HEROES VI**
În exclusivitate pentru voi, detalii fierbinţi despre cel mai nou copil al seriei Heroes.



**44 FALLEN EARTH**
Ar putea fi definiţia MMOFPS-ului. Care este.



**62 SUPER MARIO GALAXY 2**
Un Mario mai jucăuş ca niciodată.



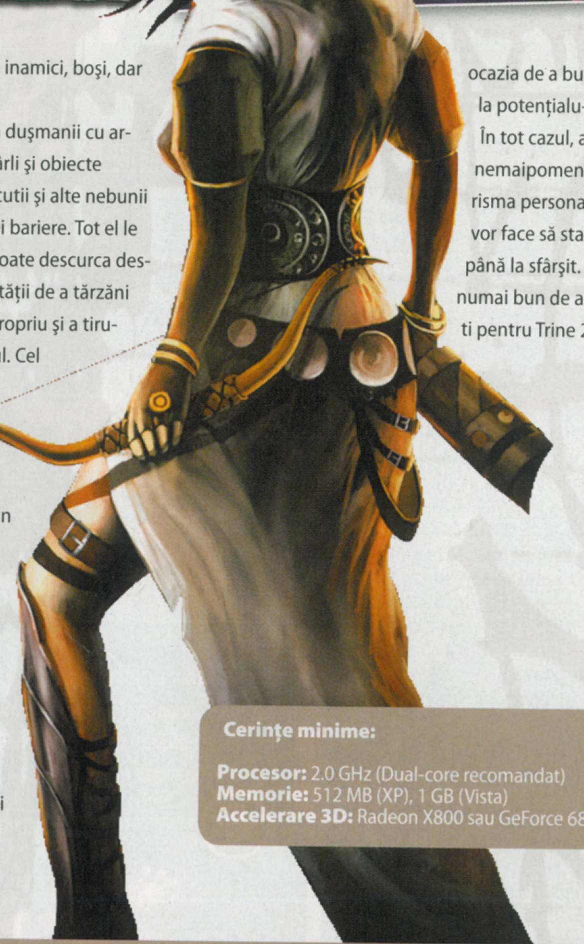
**74 OUTCAST**
Retro de pus pe ran(g)ă.




# TRINE

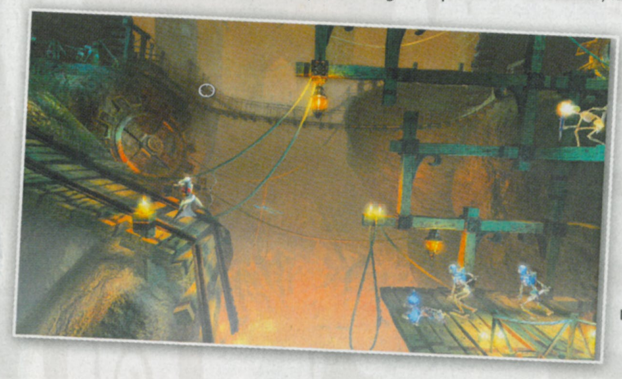
## JOC FULL





Dragii moşilor, avem deosebita onoare şi plăcere de a vă putea oferi o „prospătură" pe post de joc complet, anume Trine. Producătorii au dezgropat toporul războiului, aruncat de Blizzard în măruntaiele istoriei cu mulţi ani în urmă, prin The Lost Vikings, şi s-au străduit să creeze o nouă aventură, plină de magie, cu o atmosferă de basm, ajutaţi şi de cele mai recente tehnologii de redare grafică şi aplicare a fizicii taman pe lumea de joc. În sinea lui un puzzle, Trine propune o călătorie printr-un tărâm fermecat, dar încătuşat de întuneric şi sfâşiat de războiul cu nemorţii. O alăturare improbabilă (dar bună pentru gameplay) între un vrăjitor, o hoţomană şi un vajnic luptător, ale căror suflete au fost prinse şi coexistă într-o piatră magică, îi pune să străbată lumea plină de obstacole, inamici, boşi, dar şi de comori, în căutarea unui leac.

În timp ce luptătorul sfărâmă duşmanii cu armele grele şi scutul, dar poate azvârli şi obiecte grele, magicianul invocă traverse, cutii şi alte nebunii pentru a permite depăşirea vreunei bariere. Tot el le poate face să leviteze. Asasina se poate descurca destul de bine şi singură, datorită abilităţii de a tărzăni prin aer cu sforicica din arsenalul propriu şi a tirului extrem de precis şi rapid cu arcul. Cel mai interesant este însă atunci când abilităţile sunt combinate şi mai mulţi jucători cooperează, pe acelaşi calculator, la depăşirea obstacolelor. Un fel de Vikings în multiplayer. Desigur, nu-i totul miere şi lumină, fiindcă puzzle-urile nu sunt întotdeauna cele mai inteligente posibil, iar inamicii pot deveni cam repetitivi de la un punct încolo. Iar lipsa unui multiplayer online răreşte ocazia de a butona jocul la potenţialu-i maxim. În tot cazul, atmosfera nemaipomenită şi charisma personajelor vă vor face să staţi cu Trine până la sfârşit. Un mod numai bun de a vă pregăti pentru Trine 2.



**Cerinţe minime:**

**Procesor:** 2.0 GHz (Dual-core recomandat)
**Memorie:** 512 MB (XP), 1 GB (Vista)
**Accelerare 3D:** Radeon X800 sau GeForce 6800


08 ŞTIRI

**PREVIEW**
14 HEROES VI
20 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
24 XCOM

**HANDS-ON**
28 WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

**REVIEW**
32 STARCRAFT II
44 FALLEN EARTH
48 NEED FOR SPEED WORLD
50 R.U.S.E.
52 DEMON'S SOULS
58 SKATE 3
60 COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS
62 SUPER MARIO GALAXY 2
66 ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION
69 MOTOGP 09/10

**INDIE**
70 BOB CAME IN PIECES
71 DELVE DEEPER

**FREE2PLAY**
72 MEDIAN XL
72 MISSION IMPROBABLE
72 PAYNE EFFECTS 3
72 CONUNDRUM
73 DRIVING SPEED 2
73 PRIVATES

**RETRO**
74 OUTCAST

**SPECIAL**
80 GAMEDEV

**HARDWARE**
84 GADGETURI
88 TEST COMPARATIV – COMUNICARE „FACE TO FACE"
90 TESTE

**LIFESTYLE**
94 NEMIRA
94 FILM – INCEPTION
95 WWW.

# CUPRINS DVD

**Demo**
ARMA 2: Operation Arrowhead / Mafia II / Sam & Max Episode 304: Beyond the Alley of the Dolls / Victoria 2

**MODs**
Conundrum (Portal) / Hidden: Source Beta (Half-Life 2: Episode 2) / MedianXL (Diablo II) / Mission Improbabile 2 (Half-Life 2: Episode 2) / Payne Effects 3 (Max Payne 2)

**Media**

**Filme**
Ace Combat: Assault Horizon / Assassin's Creed: Brotherhood / Bioshock: Infinite / Brink / Call of Duty: Black Ops / Enslaved / F.3.A.R. / Guild Wars 2 / Kane & Lynch 2: Dog Days / The Lord of the Rings: War in the North / Nail'd / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Vanquish / Worms Reloaded

**Imagini**
Alice: Madness Returns / XCOM

**Wallpaper**
DC Universe Online

**Drivere**
ATI Catalyst 10.6 / NVIDIA ForceWare 257.21

**Patch**
Vampire: The Masquerade - Bloodlines Unofficial Patch 7.0

**Freeware**
7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

**Shareware**
DAEMON Tools Lite 4.35.5

**EXTRA**
Driving Speed 2 (joc complet)
Privates (joc complet)
Worst. Game. Ever. (joc complet)
Unreal Development Kit (08-2010)
LEVEL DVD Finder

## DVD HIGHLIGHTS

### ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD

Simulator militar prin definiție, ARMA 2 îmbunătățește oferta cu un nou conflict, o nouă amenințare și noi jucarii aducătoare de moarte.




### MISSION IMPROBABLE

Improbabil sau nu, acest mod single player pentru Half-Life 2: Episode 2 merită toată atenția noastră.




### MAFIA II

Mai are nevoie de prezentare? Continuarea jocului care a concurat GTA III și IV în inimile noastre are nevoie de clientul Steam pentru instalare.




### MEDIAN XL

Un excelent mod pentru Diablo II, despre care puteți afla mai multe din revistă.




### SAM & MAX EPISODE 304

Sezonul 3 continuă cu episodul Beyond the Alley of the Dolls. Aventurile bizare ale unuia dintre cele mai celebre cupluri de detectivi par să nu se mai oprească.




### CRYSIS 2

Demonstrație de gameplay pentru unul dintre cele mai așteptate FPS-uri din 2011.







### PRIVATES (JOC COMPLET)

Un joc de acțiune puțin mai deosebit, chiar educativ, care ne invită sa luptăm împotriva bolilor și intrușilor dintr-un... vagin. Spermatozoizi, muriți?!

## NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

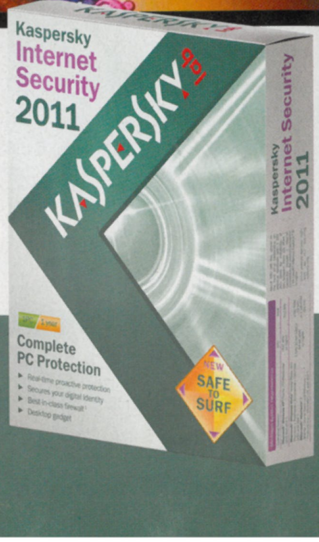
Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

**Fii cu un pas înaintea amenințărilor folosind Kaspersky Internet Security 2011!**









OVERCLOCKING PERMISIV

Seria ASUS Republic of Gamers (ROG) oferă preformanțe și facilități de overclocking recunoscute de întreaga comunitate a pasionaților IT. Avem plăcerea să vă anunțăm că ROG, clubul nostru elitist are de curând un nou membru: Crosshair IV Formula, moment ce marchează lansarea chipset-ului AMD 890FX.

Stabiliți-vă clar obiectivele și pregătiți-vă pentru viteze amețitoare cu ajutorul overclocking-ului, gândit atât pentru veterani cât și pentru începători.

Aveți o multitudine de opțiuni și caracteristici unice, specifice doar gamei ROG, ce fac overclocking-ul nu doar posibil dar și extrem de amuzant: ROG Connect deschide calea către tuning de la distanță prin portul USB, Core Unlocker activează nucleele latente ale procesorului, activând până la 6 nuclee, și totul doar cu apăsarea unui buton.

Turbo Key II – butonul ce activează instant autotuning-ul sistemului face ca oricine să devină un cunoscător al overclocking-ului, cu beneficii sigure, stabile și rapide. Şi pentru a veni în întâmpinarea pasionaților de jocuri, aplicația GameFirst optimizează lățimea de bandă a conexiunii la Internet, pentru a îmbunătăți viteza de conectare și latențe cât mai mici posibile, pentru a elimina lag-ul – e timpul să câștigi!

Fiecare caracteristică funcționează doar prin apăsarea unui buton – curat, fără bătăi de cap, fără complicații!

Fă upgrade la AMD FX890 cu noul Crosshair IV Formula – secretul succesului în overclocking!






## BIOSHOCK INFINITE

Seria BioShock continuă și asta nu poate decât să ne bucure. 2K Games și Irrational Games au anunțat oficial BioShock Infinite, pe care îl vor lansa în 2012, pentru PC, PS3 și Xbox 360. Acțiunea se desfășoară în anul 1912, în Columbia, un oraș construit în înaltul cerului, ca un simbol al idealurilor americane. Personajul principal este fostul agent Pinkerton, Booker DeWitt, iar misiunea sa este aceea de a o salva pe Elizabeth, o tânără frumușică ținută prizonieră în acest oraș încă din copilărie. După cum a declarat Ken Levine, creative director Irrational Games, totul a fost schimbat. Engine-ul, AI-ul, sistemul de animații și chiar arsenalul au fost refăcute de la zero. Așadar, putem fi siguri că „regulile universului BioShock sunt pe cale să se schimbe".

## TROPICO 4

Kalypso Media a anunțat că Tropico 4 este în plin proces de dezvoltare în studiourile bulgarilor de la Haemimont Games și va fi lansat în al doilea trimestru al anului 2011, pentru PC. Există o mare posibilitate ca jocul să ajungă și pe console. Detalii în acest sens vor fi făcute publice cât de curând. Iată o listă cu principalele elemente noi pe care le va aduce Tropico 4:

- campanie constituită din 20 de misiuni
- 10 hărți noi
- 20 de clădiri noi dintre care au fost menționate Stock Exchange, Shopping mall, Aqua Park și Mausoleum
- 6 dezastre naturale noi
- erupții vulcanice, secetă și tornade
- Council of Ministers - oricărui cetățean selectat i se poate atribui un post de ministru în guvern
- National Agenda - oferă obiective noi referitoare la evenimentele care se desfășoară pe insulă
- un nou sistem de comerț
- integrare cu Facebook și Twitter - oferă posibilitatea de a posta mesaje sau screenshot-uri pe Twitter și Facebook în timpul jocului

## EA LA TRIBUNAL



Un număr de aproximativ 6000 de jucători de fotbal american retrași din activitate au dat în judecată EA. Și asta pentru că, în simulatorul Madden NFL 09, s-au folosit personaje care seamănă cu foștii jucători, fără ca producătorul să fi plătit vreun cent pentru drepturile de imagine. Tony Davis, unul din cei 6000, a declarat că EA s-a folosit intenționat de imaginea lor, dar a făcut-o în așa fel încât să nu trebuiască să plătească licența.

Mai exact, personajele din joc semănau și aveau caracteristicile foștilor jucători, numai că numele acestora și numerele de pe tricouri au fost schimbate. Astfel, partea vătămată solicită daune materiale pentru încălcarea drepturilor de publicitate.



## S.T.A.L.K.E.R. 2 V.I.N.E.!

GSC Games World a confirmat prin intermediul unui post pe site-ul propriu că lucrează la S.T.A.L.K.E.R. 2 și intenționează să-l lanseze în 2012. Pentru PC și, în premieră pe... serie ..., pentru console. Yup, S.T.A.L.K.E.R. 2 va fi multiplatformă, chestiune care ne pune puțin pe gânduri și sperăm din toată inima că ucrainenii nu vor renunța la „trademark-urile" seriei din dorința de a atrage mai mulți clienți.

Sergiy Grygorovych, CEO GSC Game World: „După ce statistica a arătat că seria s-a vândut în peste 4 milioane de exemplare, n-am mai stat pe gânduri și am pus osul la muncă pentru a vă oferi un nou S.T.A.L.K.E.R., sequel-ul pe care gamerii l-au așteptat."

## RAGE ÎN SEPTEMBRIE. ANUL VIITOR.

După cum a declarat Tim Wilits, creative director id Software, în cadrul prezentării de la QuakeCon2010, Rage va sosi pe PC, PS3 și Xbox 360 abia în septembrie anul viitor. Mai exact, în datele de 13 septembrie (în Statele Unite) și 15 septembrie (în Europa). Ca să-l cităm pe Wilits, lansarea lui RAGE va fi „cea mai mare și mai meseriașă lansare posibilă". Cool. Tim Wilits a adăugat că echipa de producție nu dorește să grăbească procesul de dezvoltare a jocului, dar promite că va respecta deadline-ul.



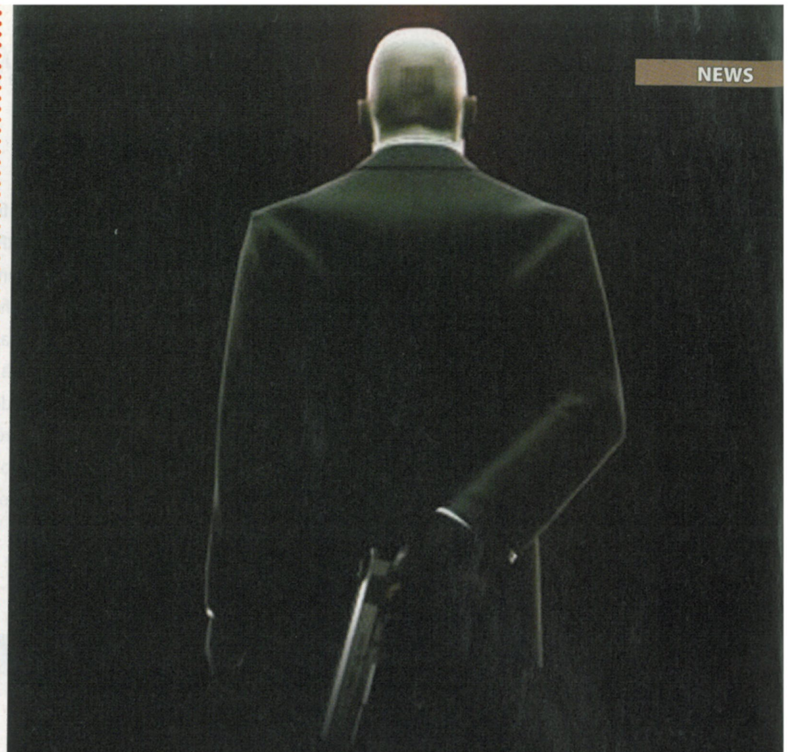


## CRYSIS 2, AMÂNAT

Dacă ați început să fiți cuminți în speranța că Moșul vă va aduce de Crăciun o copie a shooter-ului Crysis 2, ar fi bine să nu mai păpați tot laptele deoarece EA a confirmat în raportul financiar al primului trimestru că FPS-ul a fost amânat până în 2011. Mai exact, până în trim. 4 2010, care înseamnă perioada 1 ianuarie - 31 martie 2011. Un post pe Twitter ne-a furnizat și o dată mai exactă. Pe care, până la următoarea amânare, o vom considera oficială. Astfel, jocul va păși pe pământ american în data de 22 martie 2011, iar trei zile mai târziu, în 25 martie, va traversa oceanul pentru a-i bucura și pe europeni.

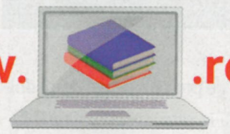




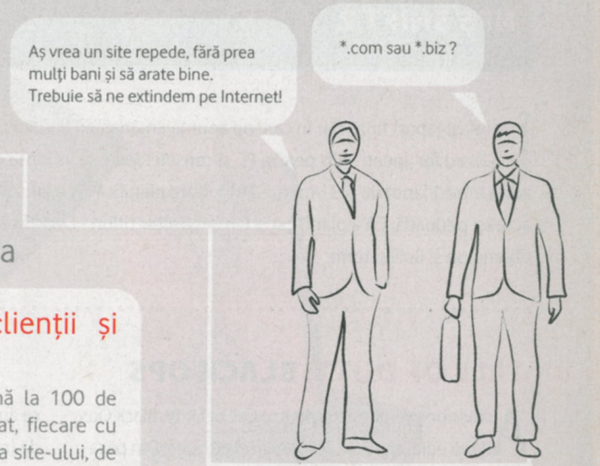


## HITMAN 5 ȘI CRĂCIUNUL

Au trecut 4 ani de când IO Interactive a lansat Hitman: Blood Money, dar, după cum se știe deja, danezii au început deja producția la Hitman 5. Numai că nu-l vom primi prea curând. Se pare că o sursă din cadrul studiourilor de producție a confirmat pentru Eurogamer că jocul va sosi *„cel mai devreme în 2011, de Crăciun"*. Această afirmație ne cam face să credem că jocul va suferi cel puțin o amânare, dar să sperăm că ne înșelăm și să zicem că avem o dată de lansare aproximativă. Ceea ce se cunoaște sigur este faptul că jocul este dezvoltat pentru PC, PS3 și Xbox 360.


De azi ești online: www.  .ro

Vodafone myDomain îți oferă tot ce-ți trebuie pentru a avea un site funcțional și servicii de email profesionale pentru afacerea ta




Cu Vodafone myDomain poți avea acum site-ul la care visezi de mult. Fără bătaie de cap, rapid și cu costuri minime, începând de la 3,99 Euro/lună. Pentru orice afacere, Vodafone myDomain oferă o soluție extrem de accesibilă și eficientă pentru a-și dezvolta prezența online.

Cu Vodafone myDomain ai numele de domeniu, crearea și găzduirea site-ului. Indiferent de ce nume îți alegi – *.ro, *.com, *biz, *.eu, *org, *.mobi – este gratuit și este inclus în pachetul tău de hosting.

Site-ul îl poți face chiar tu, nu ai nevoie de programatori. Vodafone myDomain îți pune la dispoziție o suită de aplicații care îți permit să faci orice, de la un site simplu de prezentare până la o soluție avansată de comerț electronic. În plus, pagina ta de Internet va arăta foarte bine.

Comunici mai bine cu clienții și partenerii de afaceri

În funcție de pachetul ales, ai 10 până la 100 de conturi de email pe domeniul înregistrat, fiecare cu spațiu de 3 GB, și spațiu pentru găzduirea site-ului, de la 3 GB până la spațiu nelimitat.

Dezvolți ușor

Dacă afacerea ta se dezvoltă, cu Vodafone myDomain poți oricând să refaci complet site-ul, să adaugi o soluție de magazin online, cu tranzacții într-un mediu securizat. Sau poți oricând să dai o notă personală business-ului tău adăugând și un blog.

Alege pachetul care se potrivește nevoilor tale

Oricare ar fi nevoile tale și bugetul de care dispui, Vodafone myDomain îți oferă soluția potrivită. Ai la dispoziție 4 pachete, construite pentru a răspunde celor mai diverse cerințe:

myDomain Start, la 4,15 Euro/lună;
myDomain Extra, la 8,32 Euro/lună;
myDomain Pro, la 12,5 Euro/lună;
Hosting Business, la 18,75 Euro/lună.

Vino în orice magazin Vodafone din țară sau vizitează-ne la www.vodafone.ro/mydomain pentru mai multe detalii. Prețurile includ TVA.

vodafone

## FABLE 3 PC ÎNTÂRZIE



Microsoft a confirmat că lansarea versiunii pentru PC a RPG-ului Fable 3 a fost amânată. În schimb, versiunea pentru cutiile X va sosi după cum era planificat, adică în data de 26 octombrie. Partea proastă e că producătorii nu au anunțat o nouă dată de lansare pentru PC. Scuza oficială este, desigur, eterna optimizare (pe care, sincer, n-am prea văzut-o de ceva timp) pentru fiecare platformă în parte. Tot e ceva, măcar n-au cântat melodia cu pirateria...



NFS SHIFT 2

În acelaşi raport financiar în care ne anunță amânarea FPS-ului Crysis 2, EA dezvăluie că ne pregăteşte cel de-al doilea Need for Speed Shift pentru PC şi console. Jocul se va lansa exact în aceeaşi perioadă în care va sosi şi Crysis 2, adică între 1 ianuarie şi 31 martie 2011. Oare planifică EA o lansare în masă? De ce spunem asta? Pentru că, pentru aceeaşi perioadă, EA a planificat şi lansarea altor titluri - Dead Space 2, Dragon Age 2, Darkspore, Fight Night Champion şi Bulletstorm.

## CALL OF DUTY: BLACK OPS

Activision pregăteşte şi pentru Call of Duty: Black Ops două ediții speciale, Hardened şi Prestige. Din păcate, acestea vor putea fi achiziționate doar cu versiunea pentru console a jocului. Hardened Edition va conține o medalie Black Ops, un costum Black Ops (in-game, răsfățaților!) pentru avatar şi patru hărți pentru co-op. Acum vine partea frumoasă. Prestige Edition va conține tot ceea ce am enumerat anterior plus o maşinuță cu telecomandă (rază de acțiune până la 60 de metri), dotată cu o cameră de luat vederi ce transmite imagini color şi sunet chiar pe ecranul încorporat în controller. Activison încă nu a menționat un preț pentru cele două ediții, dar retailer-ii au afişat 80 de dolari pentru ediția Hardened, respectiv 150 pentru Prestige. Spionaj plăcut!






## STRONGHOLD 3

SouthPeak Interactive a anunțat că va fi distribuitorul oficial al jocului de strategie Stronghold 3, realizat de FireFly Studios, şi că îl va lansa pentru PC la începutul anului viitor. Amatorii de urbanism şi măcel medieval vor primi un sistem de clădiri mult îmbunătățit şi înclinat spre realism, una bucată motoraş fizic ce va anima în mod plăcut şi util asediile, două campanii (una axată pe economie, cealaltă pe sângele economiei, adică războiul), asedii pe timp de noapte, multiplayer şi o mână de scenarii istorice pentru cei care se cred mai cu moț decât marii lideri militari ai trecutului glorios. Sperăm să le iasă mai bine decât le-a ieşit Doiul...

## WORLD CYBER GAMES 2010



În perioada 31 iulie - 1 august au avut loc la Constanța, în internet-cafe-ul Forte Games, calificările naționale pentru un loc în finala World Cyber Games 2010, care se va desfăşura în perioada 30 septembrie – 3 octombrie 2010, la Los Angeles.

Astfel, pe parcursul celor două zile, cei mai meseriaşi jucători de Counter Strike 1.6 şi FIFA 2010 de la noi din țară s-au luptat pentru câştigarea locului ce reprezintă România în finala WCG 2010.

La competiția de CS 1.6, dintre cele 32 de echipe participante, învingătoare a ieşit echipa Eq din Constanța, care a învins în finală echipa TeG cu 16-8 (de_nuke) şi 16-9 (de_train).

La FIFA 10 au luat startul 24 de „fotbalişti", dintre care cel mai bun s-a dovedit a fi CezaR din Vaslui. Acesta l-a învins în cele două meciuri ale finalei pe AleX, cu scorurile de 2-0 şi 3-2.

Aşadar, Eq la CS 1.6 şi CezaR la FIFA 10 sunt reprezentanții României la World Cyber Games 2010. Multă baftă băieți şi să vă întoarceți măcar cu o medalie.




## NOU DLC BORDERLANDS

La finalul review-lui Borderlands spuneam că DLC-ul (şi vorbim aici de conținut din ăla fain, gustos, cu un strat ceva mai groscior de cărniță pe os, nu armuri şi gablonțuri colorate pentru puricii de deşert) este unica şansă de supravieţuire a shooter-ului cu elemente de RPG al celor de la Gearbox. Am fost încântat să aflu că Gearbox îşi iubeşte îndeajuns de mult copilul încât să-l țină conectat la aparatul de DLC-uri ceva mai mult decât se obişnuieşte în acest secol al vitezei. Avem deja Zombie Island of Doctor Ned, Mad Moxxi's Underdome Riot şi The Secret Armory of General Knoxx, trei pachete de conținut (cu preţ decent față de minunățiile apărute în ultimul timp) care au avut grijă să-mi țină jocul pe hard şi huiduma roz (joc doar cu Brick) ocupată. Şi iată că acum, la aproape un an de la lansare, al patrulea DLC pentru Borderlands e pe drum. Intitulat Claptrap's New Robot Revolution şi programat pentru apariţie în această lună, noul DLC ne oferă douăzeci de misiuni şi o hoardă de inamici noi. În centrul atenției se află, desigur, războiul civil dintre gealații corporației Hyperion şi „conservele" răsculate Claptrap conduse de expertul ninja Ninja Legendarul, un văr de-al treilea al la fel de expertului kiwi Kiwi Legendaru.



## TORCHLIGHT 2

Cum până la apariția MMO-ului Torchlight va mai curge apă pe Dunăre şi filmulețe din Diablo 3 pe internet, Runic Games încearcă să mențină viu interesul pentru franciză anunțând Torchlight 2, sequel-ul care va conține trei sferturi dintre lucrurile pe care ne aşteptam să le găsim în original. În ordinea importanței, în Torchlight 2 vom avea multiplayer cooperativ (LAN şi internet), un sistem de matchmaking gratuit (ştiam că vom apuca vremea în care multiplayer-ul gratuit va fi un plus şi nu un dat), o versiune îmbunătățită a editorului TorchEd, patru clase de personaje (plus un sistem mai complex de dezvoltare), o interfață mai lucrată, zone de exterior (cu ciclu zi/noapte şi efecte meteorologice), monştri noi, quest-uri variate şi aşa mai departe. Torchlight 2 va fi lansat în primăvară.








## TEST DRIVE UNLIMITED 2 SE AMÂNĂ

Test Drive Unlimited 2 era programat pentru lansare în data de 24 septembrie, dar Atari şi Eden Games au decis să amâne momentul până la începutul anul viitor. De asemenea, beta-ul va fi reprogramat, dar încă nu a fost oferită o dată exactă. Însă producătorii au promis că îi vor recompensa pe cei care s-au înscris deja pentru versiunea beta, cu un item exclusiv. Ştiţi deja placa... mai au nevoie de timp pentru a îmbunătăţi şi „lustrui" experienţa bla bla bla bla...

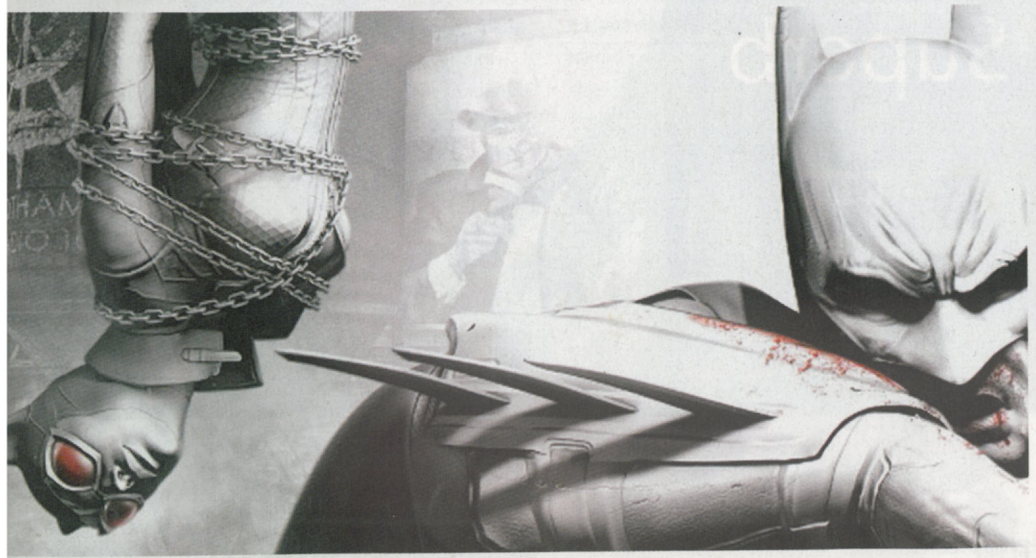
## BATMANE, BATMANE, ARKHAM-UL NU DOARME

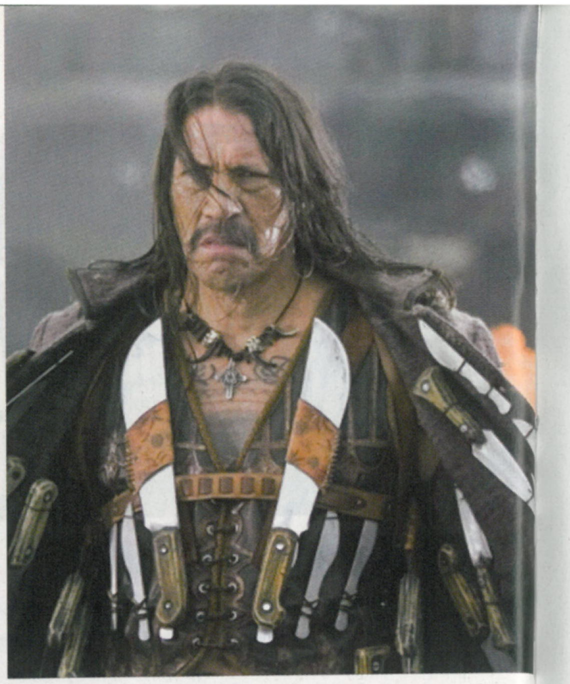
Neoficial, ştiam de când am văzut 92-ul de pe Metacritic că Batman: Arkham Asylum va primi negreşit un sequel mai mare şi mai strălucitor. Confirmarea oficială a venit la începutul lunii august, când Warner Brothers a anunţat că studiourile britanice Rocksteady şurubăresc de zor la Batman: Arkham City.

Pentru disciplina exemplară de care au dat dovadă în Batman: Arkham Asylum, locatarii ospiciului de maximă securitate au fost răsplătiţi cu un cartier (tot de maximă securitate) numai al lor. Deoarece ospiciul Arkham şi închisoarea Black Gate nu mai sunt conforme standardelor internaţionale de cazare a răufăcătorilor mascaţi, Quincy Sharp (dubiosul administrator al ospiciului) a inaugurat Arkham City (de unde şi numele nu foarte inspirat al sequel-ului), un cartier înconjurat de ziduri impenetrabile (yeah right!) şi plasat strategic în inima oraşului Gotham.

Ei bine, Idilicul Arkham City este noua casă a drojdiei mascate a Gotham-ului şi, implicit, noul teren de vânătoare al justiţiarului nocturn cu nume şi personalitate de rozătoare înaripată.

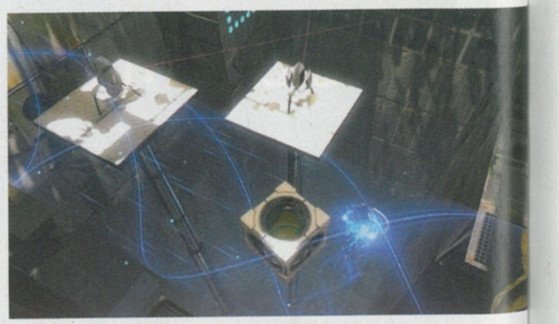
Administratorul acestui cuibuşor de nebuni(i) este însuşi Hugo Strange, o cunoştinţă foarte veche (s-a „născut" în 1940) a fanilor benzilor desenate cu Batman. Vă închipuiţi, deci, ce circ va ieşi, mai ales că în peisaj îşi vor face apariţia şi curbele voluptoase şi pisiceşti ale lui Catwoman. Pe lângă detaliile legate de poveste, au mai apărut la suprafaţă şi puţine informaţii despre gameplay. Batman va putea bloca două atacuri simultan, numărul de puzzle-uri va creşte simţitor, vom avea acces încă de la început la toate jucărelele tehnologizate din primul joc (urmând ca pe parcurs, probabil, să descoperim altele) şi, pare-se, vor exista misiuni secundare. Când. Vă întrebaţi? Cel mai devreme la finalul anului viitor.





## CELEBRITĂŢI ÎN NEW VEGAS

Oblivion l-a avut pe căpitanul Picard, probabil un sfert din bugetul lui Fallout 3 a intrat în buzunarul vocii lui Liam Neeson, acum a venit rândul lui New Vegas să se înhăiteze cu o gaşcă de celebrităţi mari şi mici. Aşadar, pentru o sumă modestă de 50 de euro veţi primi un tur complet al Noului Vegas, unde veţi avea ocazia să conversaţi (şi probabil să-i fugăriţi cu o cheie franceză) pe locotenentul Worf (Michael Dorn), **Matthew Perry** (Friends), Kris Kristofferson, **Zachary Levi** (Chuck), **Danny „the mexiCAN" Trejo**, **Felicia Day** (The Guild), **William Sadler** (The Shawshank Redemption) şi **John Doman**. Michael Dorn este o cunoştinţă mai veche a fanilor Fallout (în Fallout 2 i-a interpretat pe mutantul Marcus şi pe Frank Horrigan), iar în New Vegas va reintra în pielea lui Marcus. Danny Trejo va fi Raoul the Ghoul, fost pistolar, actual mecanic şi companion. John Doman (pe care sperăm că îl cunoaşteţi din The Wire, altfel aţi ratat un serial genial) îl va interpreta pe Caesar, liderul absolut al facţiunii care-i poartă numele (Caesar's Legion). Desigur că Ron Perlman va fi şi el acolo. Cine altcineva ar putea să ne avertizeze cu vocea lui cavernoasă că zarurile, zarurile nu se schimbă niciodată...



## PORTAL 2 ÎN FEBRUARIE

Câţi dintre voi sunt nerăbdători să pună mâna pe Portal 2? Toţi? Bun aşa. Să ştiţi că mai aveţi de aşteptat maximum şase luni. Cel puţin aşa zic cei de la Valve, care au anunţat la GamesCom că Portal 2 va fi lansat în data de 9 februarie 2011.

## JAGGED ALLIANCE ONLINE

Deşi la un moment dat nu mai puţin de trei titluri Jagged Alliance se aflau în lucru, un singur proiect Jagged Alliance a reuşit să vadă lumina zilei în ultimii şase ani, şi anume dubiosul Jagged Alliance DS. Între timp, Jagged Alliance 3D a fost anulat, Jagged Alliance 3 s-a plimbat prin Rusia de la un producător la altul, iar în final a fost smuls din mâinile lui Akella, unde a şi închis ochii pentru vecie în data de 21 decembrie 2009. Două luni mai târziu, în martie 2010, publisherul german bitComposer a anunţat că a achiziţionat drepturile asupra francizei Jagged Alliance, iar după alte şase luni de tăcere, am aflat că bitComposer şi gamigo ne pregătesc Jagged Alliance Online, un MMORPG tactic browser-based (dezvoltat de Cliffhanger Productions) care, citām, „va respecta aceleaşi principii ca şi predecesorii săi, păstrând melanjul clasic de tactică, strategie, management şi roleplay şi transferându-l într-un MMO modern". În caz că încă sunteţi nedumeriţi sau nu vă vine să credeţi, repetăm: Jagged Alliance Online va fi un joc de browser planificat pentru 2011. Sincer să fim, nu ne prea încântă ideea că unul dintre jocurile noastre preferate în single va fi trimis la produs pe internet, mai ales sub forma unui joc de browser. Pe de altă parte, de pe site-ul oficial (www.jaggedalliance.com, unde vă puteţi înregistra pentru un closed beta testing a cărui dată n-a fost furnizată încă) am aflat că luptele se vor desfăşura în sistem turn based într-un „decor" izometric, chestiune care ne-a mai îmbunat puţin.

Conform producătorilor, „Jagged Alliance Online va putea fi jucat ca un joc clasic de browser, administrând mercenari şi trimiţându-i în diverse misiuni, sau, dacă doriţi, veţi putea sări în mijlocul acţiunii, pe harta tactică, crescând astfel şansele de reuşită." Desigur, partea de management nu va lipsi nici ea. Jucătorul îşi va administra compania, va închiria mercenari altor jucători, va alege campanii şi misiuni şi îşi va upgrada cartierul general. În teorie sună bine, exact cu aceleaşi treburi ne ocupam şi în Jagged Alliance 2. Rămâne de văzut cât de bine vor reuşi să „înghesuie" esenţa seriei într-o fereastră de browser. În fond şi la urma urmei, dacă putem juca Quake 3 într-un glorios 3D în browser, de ce n-am putea avea şi un joculete izometric cu omuleţi micuţi şi multă-multă tactică?

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION

THQ ne anunţă că al doilea expansion pentru Dawn of War 2 se află în lucru. Intitulat Retribution, expansion-ul ne propune o campanie single care poate fi jucată cu oricare dintre cele cinci rase, hărţi noi, unităţi noi şi o nouă facţiune pentru multiplayer. „Cu toţii îi iubim pe Blood Ravens aici la Relic Entertainment, dar de asemenea există o mulţime de fani ai altor rase, deci am decis ca în Retribution să oferim jucătorului libertatea de a experimenta campania şi dintr-o altă perspectivă", a declarat Jef Lydell, producător. Retribution va fi lansat în martie 2011.

## SE VOR LANSA

| | | |
|---|---|---|
| Tom Clancy's H.A.W.X. 2 | PC, PS3, X360, Wii | Ubisoft |
| Two Worlds II | PX, X360, PS3 | Topware Interactive |
| Lionheart: King's Crusade | PC | Paradox Interactive |
| Halo: Reach | X360 | Microsoft |
| Sid Meier's Civilization V | PC | 2K Games |



# MIGHT & MAGIC HEROES VI



## I-a venit şi lui turn-ul (Chindiei, şopteşte cioLAN de după colţ)

**GEN** TBS/RPG **PRODUCĂTOR** BLACKHOLE **DISTRIBUITOR** UBISOFT **LANSARE** 2011 **PLATFORME** PC (POSIBIL MAC)

Este aproape imposibil de presupus că vreun cititor al acestor rânduri face ochii mari de mirare şi devine curios, neştiind despre franciza Might & Magic şi mai ales despre excelenta serie Heroes of Might & Magic. Nu vă lăsaţi amăgiţi de mica modificare operată de producător asupra titlului, jocul va fi un Heroes în toată regula. Cred că ne priveşte pe toţi, mai ales că, odată cu răspândirea mai largă a PC-urilor la noi, oarecum concomitentă cu apariţia lui Heroes II, ca să nu mai vorbesc de nebunia numită Heroes III, am văzut mai mulţi oameni stând la coadă să-şi facă turn-ul decât mă aşteptam să mai văd vreodată după cozile la alimente şi camioanele de covoare pre-'89. Atât cât ţine de strategie pe ture, Heroes a fost un sport naţional. Aproape nu exista cunoscut interesat câtuşi de puţin de jocuri video care să nu fi încercat măcar universul jocului creat de New World Computing şi inspirat din bătrânul şi recent de ruşi resuscitatul King's Bounty. Şi eu mă număr printre cele mai agresate victime ale francizei, iar dacă nu mă credeţi, sunaţi-l pe bunul meu prieten George, alături de care am pierdut nenumărate nopţi şi dimineţi cu Heroes III. O dată, ţin minte bine, am fost atât de acaparaţi de partidă încât ne-am dat seama abia de dimineaţă că răseserăm doi litri de cafea şi fumaserăm două pachete jumate de Carpaţi fără filtru cu uşa şi geamul închise. Cam fiecare dimineaţă ne găsea cu creierii scurtcircuitaţi, dar suficient de operaţionali cât să facem nenumărate poante, impersonând conducătorii armatelor necro şi adresând maselor de vieţuitoare de pe hartă tradiţionala urare: „Scheletroni vă veţi face!". Şi cum-necum, jucam până la capăt aventura, chiar dacă asta însemna să ne prăbuşim sforăind abia după ora prânzului. Ultimele zeci de minute ne prindeau aproape sufocaţi de hohote idioate de râs (de la oboseală, cred), de parcă ne-ar fi spray-at celebrul antagonist al lui Batman. Şi mai ţin minte perfect cum, după un concert Scorpions, am luat chitarele în parc, ca roachero-hipioto-punkeri juvenili ce eram (pokemoni, cum le zic celor de acum) şi am făcut cu alţii o gaşcă mare. Şi dă-i cu dipărpăl, ledzep, liţăghiţălău, ceva gizăscraistsupărstar, oeisis, folk de mâna a paişpea (pleonasm, recunosc) şi ce mai ştiam noi pe vremea aia, combinate cu Săniuţe şi ţigări Zet, pe care le-am primit în schimbul unui pachet de Panonia fără filtru (că deh, nu eram musai tabagişti-naţionalişti). Am reuşit în seara aia să mituim şi Poliţia Comunitară cu Sfântul Pet de Bere şi-o Râpă cântată mai în scârbă. Toate bune şi fioroase. Iar când restul omuşorilor s-au risipit să doarmă sau să se bucure în linişte de indigestiile şi arsurile stomacale oferite cu generozitate de produsele consumate, la care, pe vremea aia, nu se coborau nici mulţi dintre boschetari, noi am mers direct la calculator, pentru a ne răfui la Heroes şi a stabili odată pentru totdeauna dacă Mephala îl bate pe Isra (nu ne interesa Bruzli vs. Vandam). Da, indiferent ce preocupări am fi avut, nu puteam refuza chemarea „căluţilor", cum alintam noi seria, fiindcă dacă a fost vreodată un TBS care să trezească geek-ul din om, Heroes of Might and Magic este numele lui (că dragul de George şi-a expediat ulterior o bunăciune de prietenă pe motiv că-i mânca timpul de jucat Might & Magic VII sau parcă Wizardry 8, nu se mai pune, hehe).












## Te-Be-eS de succes

De ce să fi avut HOMM atât de mult succes? Pe mine, personal, prima chestie care m-a acaparat a fost grafica lui II (pe primul l-am cules mai târziu şi n-am fost deloc dezamăgit). Desenată cu grijă, plină de viaţă, cu obiecte bine delimitate şi totuşi perfect integrate în ansamblu, cu nişte meniuri arătoase şi relativ uşor de învăţat, cu superbele privelişti din fiecare castel în parte, alături de muzica fermecătoare şi efectele de sunet care-mi vor bântui creierii probabil pentru tot restul vieţii. După care, încet-încet, am pătruns tainele gameplay-ului din spatele comorii aceleia de joc şi am rămas cu atât mai fascinat. Micile detalii, de la un amărât de Gazebo la un ditamai Sfinxul, care-ţi killărea eroul dacă nu scriai corect răspunsul la întrebările sale într-un câmp editabil sau plimbărelele cu bărcuţa, precum şi găsirea comorii ascunse m-au delectat ani de-a rândul. Sincer, am fost






mai adânc transpus în lumea lui Heroes la vremea respectivă decât în pielea lui Garret pe durata întregii serii Thief, dacă vă vine să credeţi, îmbrăţişând orice convenţie a lumii aceleia fictive, foarte coerentă în mintea mea. Pur şi simplu, New World Computing a avut talent, inteligenţă, pasiune, dar mai ales tone de inspiraţie şi noroc. Iar Restoration of Erathia a fost continuarea perfectă, cu o trecere lină către o rezoluţie extinsă, grafică de calitate



mai bună, gameplay în ceea ce va rămâne pentru mine întotdeauna formula de aur a seriei, cu două expansion-uri excelente, Armageddon's Blade şi tătuca Shadow of Death şi un addon neoficial, dar absolut fantastic, Wake of Gods, care ducea jocul mai (mult) în glumă, mai în serios oarecum spre rădăcini, ergo King's Bounty.

Heroes IV a fost un pas foarte curajos pentru New Word Computing, care a modificat substanţial atât formula de gameplay, cea mai notabilă chestie fiind implicarea directă a eroilor în lupte, cât şi facţiunile, alături de reprezentarea grafică şi funcţionarea generală a hărţii principale. Din punct de vedere comercial, ca multe alte chestii curajoase şi o dovadă că publicului nu-i place cu adevărat schimbarea, jocul a fost un eşec total şi a dus la falimentul distribuitorului 3DO şi desfiinţarea NWC. Nici mie nu mi-a plăcut din prima, dar, în câteva luni, după ce am acceptat că Patru nu este pentru Trei ceea ce a fost Trei pentru Doi, ci aproape un joc diferit sau o perspectivă radical diferită asupra aceluiaşi concept, am ajuns să-l îndrăgesc şi să-l apreciez la adevărata lui valoare. Cu grafica nu m-am împăcat nici până acum.

Ulterior, franciza a ajuns în mâinile celor de la Ubisoft, care au încredinţat producţia studiourilor Nival. Văzând reacţia publicului la Heroes IV (care s-a mai îmbunătăţit în timp sau după ce s-a plictisit lumea de WoG), aceştia au preferat să revină la formula din Heroes III, pe care au alterat-o precaut şi totodată au făcut pasul către Full 3D. După o primă lansare gold care semăna mai mult a beta, dacă ne luăm după şubreda stabilitate şi numărul enorm de bug-uri (la o adică şi IV a fost iniţial tot pe-acolo), lucrurile s-au îndreptat, încet-încet, iar primirea a fost una în orice caz mai bună decât a lui Heroes IV. N-a fost cel mai mare succes comercial posibil, dar nici n-a supt suficient cât să-i determine pe cei de la Ubi să arunce franciza pe geam. Aşa că au urmat tradiţionalele două expansion-uri oficiale şi o lungă perioadă de tăcere. Până acum.

## Pasărea Heroes

Iată că, după o baie de foc şi pucioasă din partea fanilor, renăscut din propria-i cenuşă în mâinile celor de la Ubisoft şi Nival, Heroes of Might and Magic VI (nu cred că mă voi obişnui vreodată cu MMHVI) a încăput pe mâinile celor de la Black Hole Entertainment, fiindcă Ubi şi producătorul lui V nu s-au putut înţelege asupra viitorului seriei. Înainte să aruncaţi cu diverse în bietele studiouri, aflaţi că se fac vinovaţi de cel puţin două jocuri interesante. Armies of Exigo este un RTS foarte subapreciat, în principal din cauza conservatorismului extrem al formulei de gameplay, a dificultăţii sporite şi a lore-ului extras cu forcepsul din Tolkien, într-un mod de-a dreptul nesimţit faţă de furăciunile mai subtile ale celor de la Blizzard şi Bungie pentru Warcraft, respectiv Myth - adică lipsă de originalitate.

Dar a fost un joc bun, per total. La fel şi Warhammer: Mark of Chaos, dovada supremă că Black Hole ştie să se descurce şi cu o franciză. De la astfel de studiouri mă aştept ca rezultatul să aibă parte de o critică mixtă, în care unii aruncă pietre şi alţii flori.

Cert este că sunt setaţi să-i imprime seriei o direcţie uşor diferită, lucru foarte dificil dacă mă gândesc la enorma inerţie demonstrată de Heroes în conjuncţie cu reacţiile














publicului. La prima vedere, nucleul este tot formula Heroes V, bazată pe II şi III. Însă, chiar dacă vizual pare similar (de fapt şi artwork-urile sunt puternic condimentate de influenţa lui Oliver Ledroit - Heroes V), engine-ul este unul diferit, dezvoltat in-house de către Black Hole. După cum veţi vedea, cel puţin din ceea ce s-a făcut public până acum, atitudinea precaută în game design este doar o faţetă aparentă a problemei, fiindcă deja se cunosc modificări destul de importante operate mai ales la nivel micro. În contextul publicului actual, vor da ele aripi Păsării Heroes?

## Chirurgie software

Conceptul de joc a rămas neschimbat. Bunăoară, controlezi unul sau mai mulţi eroi care cresc în nivel, acumulând experienţă şi căpătând acces la noi abilităţi şi specializări. Ei pot fi dotaţi cu diverse artefacte cu tot atâtea efecte şi comandă mai multe grupuri de unităţi, având un număr limitat de socluri. În acelaşi timp, odată deprinsă arta magiei, ei pot învăţa şi folosi vrăji, atât pe harta de aventură, cât şi în timpul bătăliilor.

Partea strategică se concentrează tot pe dezvoltarea unui castel şi recrutarea de creaturi, susţinute economic de un influx constant de resurse, venit din mine capturate sau a unor averi câştigate de pe urma aventurării pe hartă sau a anumitor questuri.

Dar seria Heroes are o mare problemă, cel puţin din punctul de vedere al jucătorului casual sau al hardcoristului aflat în lipsă de timp: durata jucării unei hărţi este enormă comparativ cu aproape toate celelalte titluri TBS. Nu de puţine ori am vrut să mai dau un Heroes II-V cu prietenii (şi bietul George ştie prea bine), dar am constatat că pur şi simplu nu avem destul timp pentru asta. Până şi Civ-ul lui Sid Meier poate fi terminat mai repede în mai mulţi, cu toate că este de o complexitate comparabilă, dacă nu mai mare. E adevărat, există fani care încă dispun de această resursă preţioasă şi pe care probabil nu i-ar apăsa deloc durata mare de joc, însă, în realitate, Heroes este o serie comercială şi trebuie să poată fi cumpărat şi apreciat de o majoritate. Inclusiv de gazetarii de gaming ca mine, destul de norocoşi să se poată juca pe bani, dar nu atât de norocoşi încât să aibă timp să se joace orice vor, chiar şi numai din când în când. Cei de la Black Hate sunt conştienţi de chestiune şi încearcă o serie de demersuri pentru a grăbi puţintel ritmul jocului. Astfel, pe de o parte, se pare că numărul de resurse scade de la şase la trei (pe lângă aur). O altă schimbare importantă este că minele nu mai pot fi convertite individual imediat, cu eroul, ci, precum în Disciples, se găsesc în zona de influenţă a unui castel. Odată cucerită fortificaţia, îţi poţi plasa liniştit steagul pe dânsele.



Totuşi, plasând la sfârşit de tură eroul la gura unei mine, aceasta îţi va da resursele ţie, dar numai atâta vreme cât respectivul e staţionat acolo. Dacă vă vine să înjuraţi, să ştiţi că şi eu am făcut-o, dar asta numai înainte să-mi amintesc cât de mult timp a trecut de când am mai putut juca o hartă cap-coadă de Heroes.

O altă modificare bună, zic eu, este posibilitatea de a converti oraşele capturate. Nu mi-e clar dacă trebuie să plăteşti sau ce implică asta, cert este că nu te vei putea folosi de oraş un anumit număr de ture (logic, în punctul ăsta nici producătorii nu-l ştiu exact). Un alt lucru bun este că Black Hole se preocupă în mod special de harta principală, adesea enervantă în Heroes V, unde nu o dată am rotit-o pe toate feţele pentru a descoperi obiecte ascunse. Conform producătorilor, în VI totul va fi bine diferenţiat de elementele decorative şi, cel mai important, vizibil din orice unghi, astfel că jucătorul nu va fi obligat să rotească harta pentru descoperi vreun obiect interactiv pitit după Stejarul din Borzeşti. Legat de abordarea eroilor, se pare că limita de nivel va fi de 30, în schimb jucătorii vor putea planifica precis ramurile de abilităţi ca urmare a deciziei producătorilor de a elimina învăţarea de skill-uri aleatoare.

Şi sistemul de magie va suferi nişte schimbări semnificative,




cel mai probabil pentru a contura o personalitate cât mai clară şi aparte pentru fiecare facţiune. De exemplu, Haven va beneficia cu siguranţă de magie de suport, cu vindecări şi imunizări în masă, în timp ce Inferno va arunca bile de foc, folosind latura destructivă şi pervertită a magiei. Necromanţii se vor concentra, ca de obicei, pe blesteme, ocări şi alte diversiuni şmechereşti, iar de la Academy / Order nu mă aştept la altceva decât la un arsenal ofensiv compact, dar eficient, alături de alterarea percepţiei inamicilor cu diverse iluzii. Probabil că tot ce se găseşte în polaritatea opusă necromanţiei va fi atribuit pădurarilor vajnici, cu eventuale invocări de spirite. Rămâne însă de văzut.

S-au operat şi alte modificări la nivel de hartă. Astfel, în timp ce oraşele vor beneficia de un cadru 2D, frumos lucrat, ca şi până la Heroes V (mie unuia mi s-a părut oribilă vederea 3D din V), jucătorii vor putea vedea, probabil şi în funcţie de aptitudinile eroilor, informaţii mai detaliate depre fiecare aşezare direct pe hartă. Teoretic, asta ar trebui să dea o imagine de ansamblu asupra strategiei inamicului.

Nu pot decât să salut această decizie. Mai mult, locuri precum sistemul de inventory al anumitor eroi vor putea fi accesate uşor: jucătorul poate să le tragă pur şi simplu pe ecran oriunde doreşte, pentru a crea scurtături către ele. La fel se întâmplă şi cu magia, în ecranul de luptă. Şi dacă tot vorbim de luptă, merită spus că se va păstra (spre dezamăgirea mea) grila cu pătrăţele adoptate în Heroes V şi că, în timp ce cafteala va avea loc similar, eroii vor căpăta abilităţi speciale (probabil cu efecte similare celor date de Spirits of Rage din primul remake KB sau ale pokemonilor din Armored Princess).



Cu o excepţie: iniţiativa dispare, iar ordinea de mutare revine cea dată de viteză, ca-n Heroes III, exceptând faptul că eroii în sine pot ataca. Şi vor avea ce ataca, mai ales dacă ne gândim că deja în demo-ul de la Games Convention s-a menţionat un şerpişor de 2x8 pătrăţele. Exact, vor exista boşi propriu-zişi, precum în KB. Cât de gigantici, vom vedea. Mai probabil este zvonul conform căruia aceştia vor apărea la fiecare două scenarii din campanie. În acelaşi timp, vor fi introduse seturi de artefacte, cu evidente bonusuri suplimentare în momentul completării lor.

## Intriga se-ngraşă

Se pare că Black Hole şi Ubi au decis să aprofundeze aspectul de role playing, introducând un nou sistem de consecinţe pentru alegerile făcute, bazat pe reputaţie faţă de multiplele facţiuni şi personaje din poveste. Sincer, uitându-mă la încercările de până acum, vestea asta nu-mi trezeşte decât îngrijorare.

Sper însă ca Black Hole să reuşească primii în acest sens şi să integreze bine sistemul în gameplay şi poveste. Cert este că povestea şi în general lore-ul ca atare din universul Might & Magic nu m-au atras niciodată cu adevărat, decât cu mici şi rare excepţii şi am preferat să-mi motorizez acţiunile cu propria-mi imaginaţie, indiferent că jucam o campanie, o hartă aleatoare sau un meci multiplayer. Îmi fac totuşi datoria de a vă informa că evenimentele au loc cu vreo 400 de anişori înainte de cele din Heroes V şi implicit de apariţia lui Mesia cel Negru, pornind de la un complot al îngeraşilor de a dezgropa securea unui război neterminat.

Un general al arhanghelilor este reînviat pentru apărarea ţinutului de invazia lui Aghiuţă, însă de fapt plănuieşte în secret să pună aripa pe întreg Ashanul. Dar asta fără să ia în calcul puterea umană a Dinastiei Grifonilor, al căror eroi vor putea fi controlaţi de jucători pe durata campaniei.

Numărul facţiunilor iniţiale va fi de cinci (probabil vom mai vedea cel puţin două suplimentare în expansion-uri). Deşi unii ar putea fi nemulţumiţi (dacă ne gândim că în Heroes III erau nouă), eu înclin să cred că ceva mai puţine unităţi şi o echilibrare grijulie sunt mai importante. Producătorii au confirmat Haven, Inferno şi Necropolis, iar cele două încă nedezvăluite vor fi, cel mai probabil, îmbrăţişătorii de copaci Sylvan şi tradiţionalul Academy. Se pare că menajeria va fi un mix între unităţi deja cunoscute şi îndrăgite (nu vor lipsii paladinii, arbaletiştii, grifonii, scheletăraia, vampirii, fantomele şi cavalerii negri) şi încarnări proaspete, fiecare în parte având un singur upgrade mare şi lat (aşa cum mi s-a părut întotdeauna de bun simţ).

Astfel, jocul va cuprinde un tutorial, separat, alături de cinci campanii distincte a câte patru misiuni, pentru fiecare facţiune şi o misiune bonus de final. Campaniile vor putea fi jucate în orice ordine, iar povestea, spun producătorii, va deveni limpede odată cu terminarea fiecăreia în parte, în timp ce scenariul suplimentar va lega iţele rămase în aer. De tonul mai matur şi serios al jocului promis undeva de dezvoltatori nu-s prea convins, văzând din artwork-uri o înzorzonare în continuare excesivă a unităţilor. Dacă ei zic, aşa să fie...

## Felul principal

Nu vă faceţi probleme, modul hot seat va rămâne principalul mod multiplayer, însă producătorii au dat de înţeles că vor crea un modul de comunitate online (asemănător cu Battle.net 2.0?) unde jucătorii se vor putea cotonogi, împrieteni şi conversa, dar în acelaşi timp vor putea îmbogăţi conţinutul cu propriile creaţii. Dacă editorul de hărţi din Heroes V s-a dovedit mult prea simplist şi aiurea implementat, gândit probabil în câteva ore şi făcut pe genunghi, Black Hole promit să ofere chiar editorul folosit de ei pentru crearea conţinutului principal, însă cosmetizat cu o interfaţă mai prietenoasă şi cu toată documentaţia necesară celor interesaţi.

Per total, sună destul de bine şi de realist. Ţineţi cont şi de faptul că ceea ce vedeţi în capturile de ecran de aici nu reprezintă neapărat aspectul final al jocului, provenind dintr-un build pre-alpha, cu multe aspecte neterminate şi placeholdere de tot felul. Dacă Black Hole va reuşi într-adevăr să se ţină de promisiune, oferind un Heroes cu meciuri mai rapide, matchmaking facil, statistici şi un puternic grup comunitar online care să pompeze conţinut proaspăt, alături de o campanie măcar simpăticuţă, mă voi declara fanul lor.

Dar nu vom afla asta decât peste vreun anişor, plus/minus câteva luni. Până atunci, e mult mai probabil să ne delectăm cu Crossworlds, următorul expansion de sine stătător pentru King's Bounty, care nu mai are prea mult până la lansare.

■ **Caleb**

## DIN GURA LUI ERWAN LEBRETON



**Heroes V a fost lansat cu cinci ani în urmă. De ce a durat atât de mult anunţarea lui M&M Heroes VI?**

Erwan: Perioada atât de lungă de gestaţie se leagă de mai multe aspecte. Unele pragmatice, precum căutarea succesorului perfect pentru Nival. Cu toate acestea, principala cauză se datorează îndelungatei faze de concept. Am discutat pe larg şi uneori am experimentat câteva adăugiri formulei Heroes. Unele au fost păstrate, pe celelalte le-am dat uitării. Am muncit cu dragoste la Heroes VI, iar când doreşti să şlefuieşti o piatră preţioasă, timpul îşi pierde importanţa. Ţineţi cont că ne-a luat doi ani să dezvoltăm Clash of Heroes, un joc pentru DS, când alţi producători termină alte titluri DS în şase sau opt luni.

**Te rog să-mi iei o piatră de pe inimă: aţi păstrat ritmul turn-based? Se va mai putea juca în Hot Seat?**

Erwan: Heroes VI este în continuare un joc pe ture, iar hot seat rămâne principalul mod multiplayer.

**Unii jucători au considerat că formula lui Heroes V s-a apropiat prea mult de cea din Heroes III. Cum va diferi Heroes VI de predecesorii săi?**

Erwan: Heroes VI pregăteşte câteva surprize, majoritatea legate de harta de aventură şi de coordonatele sale RPG (crearea şi evoluţia eroilor). Sperăm că fanii vor fi incitaţi de amestecul de familiaritate (gameplay-ul de bază Heroes e neschimbat) şi inovaţie.

**Heroes V a fost dezvoltat de Nival. De ce aţi schimbat producătorul pentru Heroes VI?**

Erwan: Am explorat posibilitatea de a colabora cu Nival pentru Heroes VI, însă găsirea unei viziuni comune asupra proiectului s-a dovedit a fi dificilă. Dincolo de asta, Nival dezvolta deja Allods Online, un proiect uriaş care a răpit cea mai mare parte a echipei ce lucrase la Heroes V.

**De ce aţi ales Black Hole pentru a dezvolta Heroes VI? Ce au adus în plus proiectului?**

Erwan: Ei aveau deja la activ două titluri excelente de strategie fantasy: Armies of Exigo şi Warhammer: Mark of Chaos. Pentru cel din urmă, au lucrat îndeaproape cu Games Workshop, aşadar ştiau ce înseamnă să dezvolţi un joc aparţinând unei francize anume. De asemenea, aveau deja un engine produs in-house, perfect pentru Heroes VI. Desigur, ne-au impresionat la prima întâlnire, arătându-se oameni experimentaţi, talentaţi şi pasionaţi. Şi pe durata dezvoltării jocului, impresiile bune s-au arătat fondat. La final, dar nu în ultimul rând, sunt mari fani ai seriei Heroes.

**Comunităţile de fani Heroes sunt foarte active şi vin mereu cu liste de rugăminţi şi dorinţe detaliate pentru Heroes VI. A luat Ubisoft în seamă aceste solicitări? Mai precis, ţineţi cont de opiniile fanilor?**

Erwan: Aproape de la bun început, am ţinut contactul cu liderii şi cei mai activi membri ai masivei comunităţi Might & Magic. S-a început cu nişte e-mailuri şi întâlniri informale, ca apoi să apară un forum privat, în care discutăm viziunea asupra jocului, mecanica de joc şi art direction-ul. Feedback-ul lor ne-a influenţat deja unele idei de design.

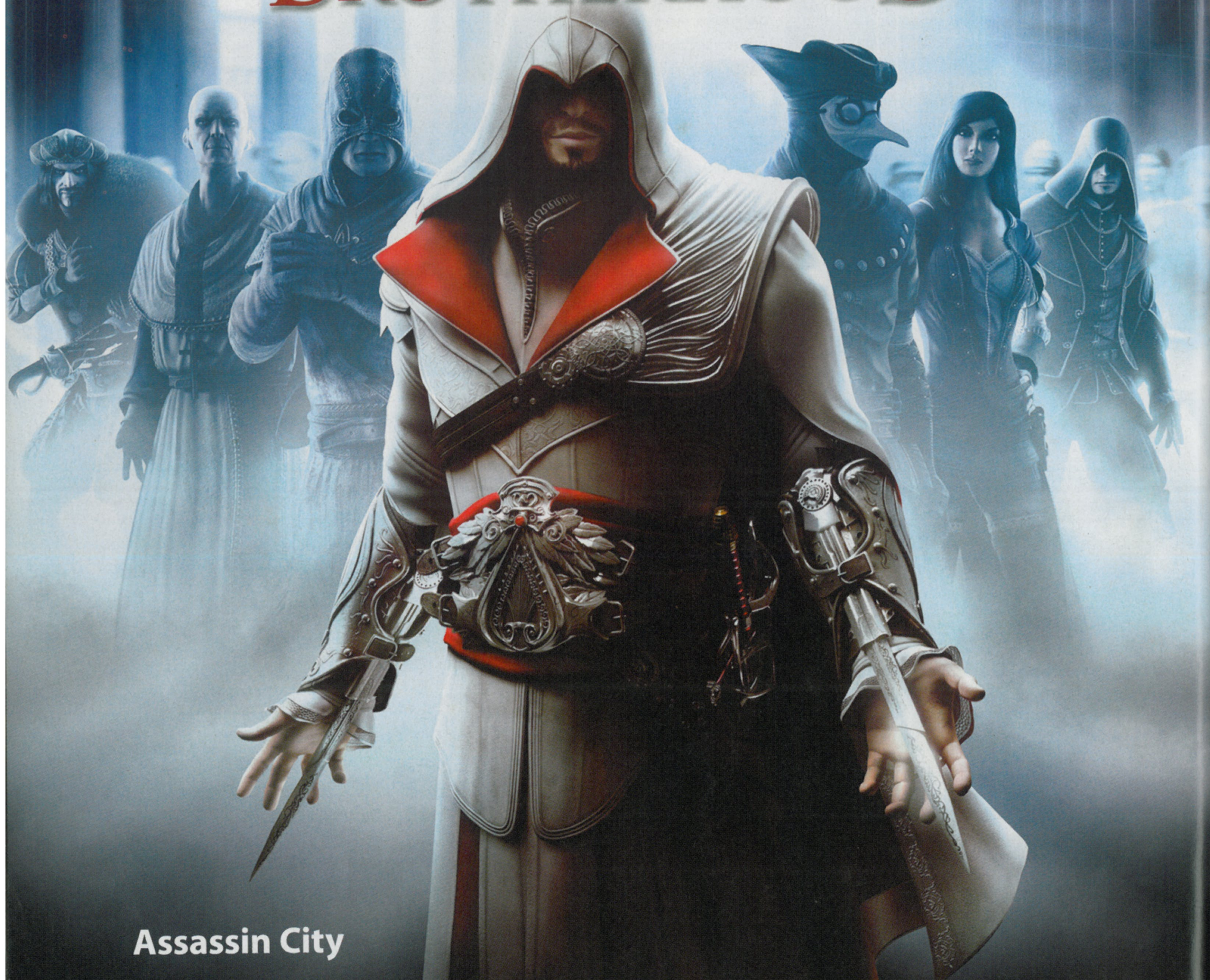
**Putem să aşteptăm noi creaturi şi facţiuni în Heroes VI?**

Erwan: În termeni de facţiuni şi tipuri de creaturi, Heroes VI este un mix de familiar cu inovaţie. De exemplu, Haven este încă prezent, cu ai săi arbaletişti, cavalerii Sfintei Lumini şi cu îngeri, dar şi cu noi creaturi, nemaivăzute până acum într-un joc Heroes.

**Va fi exclusiv pe PC?**

Erwan: Heroes VI va rămâne un joc exclusiv pentru PC. Cu toate acestea, luăm în considerare dezvoltarea unei variante de Mac.

# ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



## Assassin City

**GEN** ACTION **PRODUCĂTOR** UBISOFT **DISTRIBUITOR** UBISOFT **LANSARE** 19 NOIEMBRIE 2010 **ON-LINE** ASSASSINSCREED.UK.UBI.COM **PLATFORME** PC, PS3, X360

Nu mă pot gândi la copilărie fără să-mi aduc aminte episoadele (destul de numeroase) „număr până la trei şi te snopesc în bătaie". De obicei se întâmpla ca ținta acestor cuvinte grele să fie un haidamac încă o dată cât mine, chestiune care, al naibii entuziasm imbecil, devenea evidentă şi pentru mine de abia când ajungeam la doi. Convins că există o cale rațională de a rezolva conflictul fără vărsare de dinți, lacrimi şi/sau onoare, îmi căutam refugiu în matematică. Doi virgulă cinci, şmechere! Ca dovadă că adulții nu sunt altceva decât copii mai înalți şi cu facturi de plătit, acum ceva timp oficialii Ubisoft au declarat cu încredere că Assassin's Creed va fi o trilogie. Logic, au început să numere cu entuziasm. Când au ajuns la Marele Doi, au fost cuprinşi de un fior metafizic nu cu mult diferit de ce simțeam eu când realizam cu stupoare că după Trei va trebui să devin creativ şi să aleg o rută de scăpare la care nu s-ar gândi nimeni. Dar în timp ce eu mai aveam o secundă de trăit, ei mai aveau câteva milionaşe de făcut înainte să devină cu adevărat creativi şi să schimbe franciza (sau s-o dea la întors ca neserioşii ăia de la Disney cu o quadrilogie). Aşadar, au căutat la rândul lor scăparea în preacinstita matematică. Unde au aflat că mulțimea numerelor raționale e cât se poate de reală şi îi poate ajuta să se elibereze de sub groaznica povară a numărătorii. Rezultatul acestei revelații este străvechiul şi sfântul 2.5, care va fi rostit tare şi răspicat în 19.5 noiembrie anul curent. Astfel, Assassin's Creed Brotherhood este răspunsul (mulțumitor, sper eu) dat de Ubisoft mulțimilor care aşteaptă cu nerăbdare Treiul,









să vadă astfel povestea încheiată şi să-şi vadă liniştiți de treabă prin alte jocuri.

## Tunul din Pisa

Hotărât lucru, orice ființă umană sau virtuală are dreptul la odihnă. Veşnică sau nu, hodina ne aşteaptă pe toți la capătul unei activități epuizante. În timp ce eu, care am făcut un cult pentru odihnă, îl credeam pe Ezio trimis la relaxare într-o stațiune balneoclimaterică din Apenini şi mă avântam cu vitejie în diverse speculații cu privire la setting-ul viitorului Assassin's Creed 3, oamenii de la Ubisoft au decis cu înțelepciunea specifică negutătorului de jocuri că Ezio mai are ceva de lucru înainte să facă loc unui personaj ceva mai exotic şi mai spectaculos, dar în acelaşi timp mai corect politic, creat de o echipă multiculturală într-un mediu tolerant. Dacă aş fi fost prezent la E3, aş fi aflat direct din gura (şi monitoarele) producătorilor că responsabilitățile lui Ezio vor creşte la toamnă, anotimpul propice pentru numărarea bobocilor şi a asasinilor. Pe baza recomandărilor oferite împotriva voinței lor de către cele mai înalte personalități politice aflate în slujba templierilor cei sârguincioşi, simpaticul playboy/asasin italian va primi repartiție la Roma, unde îi vor fi încredințate frâiele unui nou înființat ONG (îi vom spune Frăția, pentru că sună revoluționar, fain şi original), având ca obiect principal de activitate detemplierizarea urbei. N-ar strica să notați undeva adresa lui, în caz că vă întoarceți liniştiți de la serviciu şi găsiți cămara şi beciul infestate cu templieri.

Dar să o luăm cu începutul. Partea introductivă, prezentată în detaliu în diverse trailer-e pe care sigur le-ați vizionat împreună cu părinții sau prietenii, ni-l prezintă pe Ezio angajat în activități relaxante, de natură sexuală, dacă vreți neapărat să ştiți, sub acoperişul primitor al vilei/muzeu Maggiorano. E bine de ştiut că faptele bune sunt răsplătite, iar toate sforțările supraomeneşti din AC2 i-au adus sărmanului Ezio, dacă nu împlinire sufletească, măcar mulțumirea mai puțin spirituală pe care numai o frumoasă doamnă şi o vilă complet mobilată ți-o pot oferi. Pe de altă parte, cu toții ştim că fericirea este trecătoare, lucru subliniat în momentele imediat următoare de o ghiulea care, asemenea fericirii, trece fluierând a pagubă prin dormitorul tânărului cuplu. Ca orice gospodar care iubeşte liniştea, Ezio iese în cerdac şi încearcă să-şi convingă vecinii scandalagii (care se dovedesc a fi o şleahtă de hăndrălăi templieri în solda infamului Cezar Borgia) să dea tunul mai încet. Urmează nițel parkour de calitate (o asigurare că producătorii n-au uitat cât de mult ne place - nu fac mişto - să țopăim din acoperiş în acoperiş), o foarte scurtă aventură ecvestră (calul va putea fi folosit şi în oraş de acum, lupta călare a fost îmbunătățită, iar calul va fi instrumental în anumite tactici de evadare) şi câteva lupte asupra cărora voi zăbovi puțin.

Am urmărit o luptă în care Ezio a reuşit să răpună mai mult de zece inamici în mai puțin de un minut. Un spectacol pe cinste, extrem de plăcut privirii, jos pălăria, dar toată graba asta îmi şopteşte că acei dintre voi care au fost nemulțumiți de sistemul de luptă (şi de abuzurile permise de acesta) nu au prea multe motive să spere într-o îmbunătățire drastică. Totuşi, cum nu sunt eu cel care mânuia pad-ul, există posibilitatea (şi sper să) să mă înşel. Ni se promite că AI-ul nu va mai fi atât de sperios ca până acum şi, dacă e să ne luăm după spusele producătorilor, inamicii nu-şi vor mai aştepta cuminței rândul la tăiere aşa cum ne-am obişnuit. Dacă stau să mă gândesc bine, sigur am văzut doi sau trei soldăței atacând simultan. În plus, oamenii de la Ubi mai promit că vor încuraja comportamentul agresiv şi, în acest scop, vor introduce câteva combo-uri ofensive spectaculoase care să mai elimine din tentația de a abuza crâncen de săracul counter. Mai ştiți, poate de data aceasta lupta va însemna ceva mai mult decât acționarea unui singur buton la momentul potrivit. Hmm...

În fine, toată tevatura se încheie tragic (nu înainte de a-l pune pe Ezio în spatele unui tun; oricine ştie că, dacă ai tunuri în joc, e musai să-ți laşi jucătorii să tragă cu ele) cu un unchi decedat, o căsuță cu flăcări la geam şi un Cezar Borgia victorios. Câțiva ani mai târziu, ne întâmpină panorama Romei (cu o suprafață de joc cam de două ori mai mare decât Veneția Doiului, potrivit producătorilor) şi promisiunea unui nou început. Adică cincisprezece ore de joc în single, cheile unei ghilde a asasinilor şi, nu în ultimul rând, sfântul multiplayer.

## Assassin Tycoon

Devastarea sediului central şi moartea uncheşului cel bun l-au propulsat pe Ezio la şefia haşişinilor italieni, un club exclusivist rămas fără membri în urma raidurilor poterelor lui Borgia. Următorul pas în cariera fostului Altair constă, desigur, în reîntregirea Frăției, fiindcă şefuțul fără subalterni urma să fie inventat în aproximativ 550 de ani, tot într-o țară latină. Frăția, ze Brotherhood, este cea mai importantă adiție din single player. În timpul campaniei single, Ezio va putea recruta tineri de ambele sexe în mica lui familie de asasini. Aceştia pot fi antrenați trimițându-i să îndeplinească diverse contracte prin Europa (şansa de succes variază în funcție de dificultatea misiunii), de unde se vor întoarce oameni de nădejde. Sau, dacă aveți ghinion, nu se vor întoarce deloc, lăsându-vă cu un om în minus. Discipolii se vor face







utili (individual sau în grup) în felurite moduri, de la distragerea gărzilor până la eliminarea indivizilor incomozi care vă dau cu tifla (şi cu durda) de pe acoperişuri. Îi vom putea chema în ajutor cu uşurinţă, folosind – încercaţi să nu râdeţi – BAM, adică Brotherhood Assist Move, o mecanică uşor asemănătoare lui Mark and Execute din Splinter Cell. Când considerăm că discipolul şi-a făcut datoria, îl trimitem în treaba lui şi, după o scurtă perioadă de cooldown, vom putea conta din nou pe ajutorul Frăţiei. E bine să te ajute cineva din când în când...

## Unde-s mulţi, căpiţa-i plină

Când transpiri la un preview monstru bazat pe interviuri de marketing, trailer-e cinematice care arată bestial, dar nu-ţi spun absolut nimic despre joc, şi pe cele opt screenshot-uri trimise de Ubisoft prin uncheşul Jacint, este inevitabil să nu o dai în bară cu vreun amănunt sau două. Eu, aflat sub influenţa trailer-ului de multiplayer supersecret, superexclusiv, supercreativ şi alte o sută de „super iv-uri" care n-au fost inventate încă, trailer în care o haită de asasini împopoţonaţi în costume fistichii îşi dau în cap ca la balamuc (Ghinea chiar mi-a sugerat că o asemenea înfruntare ciobănească ar avea sens doar într-un ospiciu, unde pacienţii, deghizaţi în diverse personaje de bandă desenată renascentistă, ar fi puşi să se asasineze unii pe alţii pentru plăcerea unui public select), am cedat tentaţiei şi, cu o îndârjire vecină cu demenţa, am făcut spume la tastatură criticând spectacolul ieftin şi lipsa logicii din multiplayer. Fără să casc ochii foarte atent la screen-uri şi să trag concluzii logice. Căldura e de vină. Spre binele carierei mele, rantul nu-l veţi vedea niciodată pentru că, absolut din greşeală, am dat peste alte două filmuleţe (ascunse printre trailer-ele de impresionat morunii şi investitorii care nu se joacă) care, surprinzător, conţineau crâmpeie de gameplay din multiplayer şi chiar m-au dumirit în privinţa modului de desfăşurare a unui meci în multi. Şi, mai important, mi-au îmblânzit pornirile revoluţionare. Sunt om şi eu, supus greşalei...

Vom începe cu decepţia, ca să vedeţi cât de bostan puteam fi dacă nu-mi dădea Google linkul cel bun. Am urmărit (în trailer-ul cu pricina) în acţiune cele şase personaje, opt dacă precomandaţi ediţia de colecţie, dar, absorbit de acţiune şi orbit de prim planuri, n-am observat picior de trecător. Am presupus incorect că hărţile de multi vor fi umplute cu NPC-urile din single player. Ca orice om care a încercat să se facă Sam Fisher boschetar când era mic, m-am întrebat cum voi reuşi să fiu una cu mulţimea când costumaţia celor şase/opt personaje pentru multiplayer sare în ochi de la o poştă, iar singurul loc unde mă pot ascunde este o paradă a modei. Avem un doctor (despre care ni se spune că este costumat diferit faţă de cel clasic din campania single), un bancher, o curtezană care aduce mai degrabă a Ecaterina Teodoroiu decât a doamnă de moravuri uşoare, parcă am văzut şi un cirac de-al lui Ezio cu aceleaşi obiceiuri vestimentare şi alte câteva personaje care mai de care mai personalizate. Crezându-mă mai dăştept decât prealuminaţii de la Ubi, m-am crăcănat de râs la gândul celor şase/opt modele săritoare în ochi, aruncate de-a valma într-un orăşel populat cu NPC-urile cele modeste şi banale din single şi obligate să-şi dea în cap până la loc comanda. Funny!

Şi acum revelaţia. Well, se pare că Ubi şi-a făcut temele şi nu ne aruncă într-un mediu în care vom fi reperaţi de inamic mai rapid decât Mihai Godoroja la festivalul de blues din Memphis. Cum au procedat? Nu foarte elegant, dar mai pe filmul meu, ca să zic aşa. Au făcut exact invers faţă de cum mă aşteptam. Adică au umplut orăşelul cu NPC-uri construite după chipul şi asemănarea celor şase/opt modele folosite de jucătorii umani. E oarecum ciudat să te învârţi într-un oraş al clonelor, dar cum scopul este nobil şi oricum n-am fost deranjat prea tare nici de invazia de gemeni din single, mă declar mulţumit de implementare. Pe scurt, în multi vei primi informaţii despre ţintă (costum etc.) şi va trebui să purcezi în căutarea ei, ajutat fiind de un fel de radar rudimentar care, din câte am observat, îţi indică doar distanţa faţă de ţintă. Tu va trebui s-o identifici, ceea ce s-ar putea să-ţi dea ceva bătăi de cap dacă în apropiere există câteva NPC-uri costumate identic, iar mai apoi să o execuţi sumar.

Desigur, în tot acest timp va trebui să fii cu ochii în patru după gealatul trimis după tine, iar în caz că eşti în pericol de a fi reperat, să te îndepărtezi rapid şi să-ţi salvezi parkourul, profitând de abilităţile speciale ale personajului tău. Sau, bănuiesc, ai mai putea copia comportamentul AI-ului şi să te rogi ca oponentul să nu-şi dea seama că eşti mai mult decât un NPC mânuit de calculator. Ca o paranteză, ce am văzut m-a dus puţin cu gândul la Spy Party (google it, conceptul e interesant, şi, dacă tot sunteţi acolo, căutaţi câte ceva şi despre testul Turing), un joculeţ nelansat încă, destinat exclusiv multiplayer-ului, în care scopul tău e să-ţi identifici oponentul uman dintr-o mulţime de NPC-uri, iar mai apoi să-l elimini discret. Una peste alta, aştept cu nerăbdare să-l încerc şi mă bucur că impresia mea iniţială a fost departe de adevăr. Sistemul de multiplayer are potenţial şi îi prevăd un viitor strălucit dacă Ubisoft îşi va duce ideea până la capăt. Să vină! Cu tot cu Frăţia!

■ cioLAN



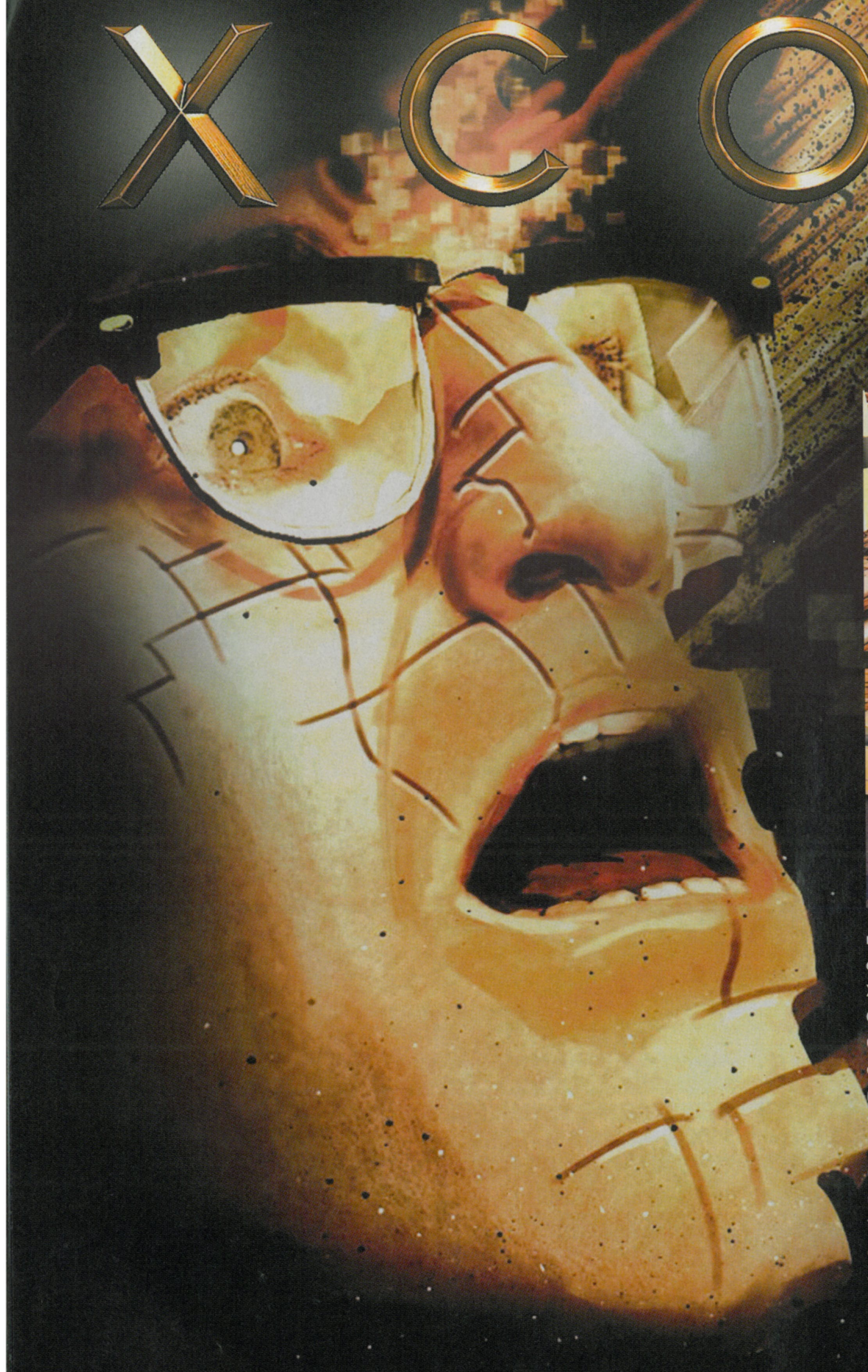






# XCOM

## Rewind. Remake. Reboot.





Fix pe costumul nou!



Nu te mai juca şi uită-te ce brichetă şmecheră am

**GEN** FPS **PRODUCĂTOR** 2K MARIN
**DISTRIBUITOR** 2K GAMES **LANSARE** 2011
**ON-LINE** XCOM.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3

Am realizat recent că eu nu sunt gamer. Nu joc aproape nimic dacă nu are un storyline solid în spate şi dacă aproximativ 60% din gameplay nu e dialog. Există, desigur, şi excepţii. Mai un Prince of Persia, mai un Painkiller, o Bayonettă şi-un God of War etc. Cu toate astea, trăiesc în trecut, pe când „se făceau jocuri bune". Cu adventure-urile Lucas Arts şi Sierra, cu Fallout-uri şi Baldur's Gate-uri, Torment-uri şi Longest Journey-uri. Şi ca mine sunt mulţi care se lamentează după vremurile de aur. Aceşti „old school gameri" (eu) vă vor spune că nu se mai fac jocuri ca pe vremuri. Aceşti snobi (Ciolan) s-ar înşela şi împiedica în propria prejudecată. Dar să o luăm de la capăt.

## Pe vremea mea...

În proporţie de 95%, snobii (Ciolan) vor aminti de X-COM dacă îi pui să dea exemple de jocuri vechi, da' bune. La vremea lui, X-COM a fost un succes masiv de critică şi un joc oarecum inovator. Premisa e că extratereştrii invadează şi, în scopul călcării acestora pe capete, este formată o organizaţie semi-independentă numită X-COM. Denumirea venea de la Extraterrestrial Combat Ceva, care nu prea contează pentru că miezul e la Combat. X-COM primeşte fonduri de la diverse naţiuni şi organizaţii şi are două directive. 1. Spart capete extraterestre şi 2. Mestecat gumă. Primul joc începe în momentul în care rezervele de gumă sunt epuizate.

Primul joc introduce sistemul de gameplay, care e un amestec de tactică militară turn-based şi macromanagement al resurselor. Misiunile se desfăşoară ca lupte între soldaţii X-COM şi forţele extraterestre în diverse locuri, cu salvat de civili, minimizarea pierderilor şi aşa mai departe. Între misiuni ni se oferă o viziune globală în care putem cerceta upgrade-uri şi gestiona resursele monetare (care, în funcţie de performanţe, pot creşte sau scădea pe măsură ce investitorii îşi retrag sprijinul. Un fel de România-Simulator.). Aici aş putea menţiona că jocul e făcut de MicroProse, părinţii tuturor Tycoon-urilor care au contat vreodată. Partea aceasta de macromanagement nu e doar click-click-next mission, ci foarte aprofundată şi poate ocupa destul de mult timp. Ca să dau un exemplu recent, aş compara jocul cu Jagged Alliance 2. Acţiunea culminează cu asaltul asupra bazei principale şi victoria omenirii în stil Independence Day cu Will Smiţi.

Al doilea joc are la bază o premisă complet diferită, prin care vreau să înţelegeţi că e identică, dar de data aceasta extratereştrii vin de sub ocean în stil specific Lovecraftian, acţiunea se petrece aproape exclusiv subacvatic şi dificultatea creşte substanţial. În afară de asta, e cam aceeaşi Mărie cu altă mască de scafandru. A urmat al treilea, care schimba locul cu un peisaj urban de megalopolis, motorul grafic cu unul mai performant şi adăuga elemente noi de gameplay. Apoi, însă...

X-COM Interceptor e un fel de Voldemort al seriei. Nimeni nu vrea să îl menţioneze sau să îi recunoască existenţa. Era un simulator spaţial criticat pentru o căruţă de defecte, dar mai ales pentru elementele de pop-culture introduse la fel de subtil ca o maşină de secerat într-o grădiniţă. (Glumă furată. Primesc bani pe asta, Dragoş.). Pe urmă, X-COM Enforcer, care era un action game şi, şi, şi... mă rog.

Ideea e că X-COM nu s-a descurcat foarte bine în pantofii altor genuri, iar acum franciza e pe cale de a fi reboot-ată cu...







Ok, acuma staţi nemişcaaaaaţi...



Raza Soarelui, floarea Soarelui



Jur că e prima oară când mi se întâmplă!

## Pauză pentru suspans...

„...un First Person Shooter", spuse el privind cu inocenţă către gloata adunată să audă veştile. Momentul ulterior de linişte deplină a fost în completă antiteză cu explozia de furie care i-a urmat. Nimeni nu auzea ţipetele disperate ale oratorului în timp ce era linşat de o masă amorfă de gameri. Nimeni nu-i va ţine minte numele.

Ahem. Deci da. X-COM FPS. Ca să-l citez pe Samuel Beckett înainte să se apuce de treabă: „Oh, boy...".

Sunt mai cinic ca Yahtzee şi luna trecută nu am fost deloc blând cu Crysis 2. Hai să... hai să pornim la drum cu mintea deschisă şi să ne uităm la trailer. Ok. Suburbie idilică. Gărduleţe albe. Efect de bloom. America anilor 50. Complet pustiu. Coboară dintr-o maşină doi domni în pantaloni de stofă, cămăşi, bretele şi pălării fedora. Imediat încep să împuşte extratereştri. Sunt de tot felul şi atacă civili şi sunt vânaţi de agenţi şi le poţi zbura capete şi ganglioni şi pseudopode cu puşca sau arma cu fulgere (că doar no... cum nu?).

Esenţa aici ar fi că da. E un First Person Shooter. Nu un joc cu elemente de. Nu un hibrid. Nu un First Person Strategy Game. Nu un First Person Tycoon (în care prizezi cocaină şi vezi stilul hedonist de viaţă pe care predecesorii Tycoon-urilor nu îl arătau). Ci chiar un FPS. Şi cum va merge asta cu X-COM? Cum se va împăca acest mic detaliu cu spiritul seriei şi cu standardul la care trebuie să se ridice?

... ok. Cu cinismul înainte.

## Atmosferă (respirabilă)

Urmărind trailer-ul, mi-au sărit în ochi două chestii. Prima că stilul de colorit îmi amintea de Team Fortress (minus caricaturi). A doua că perioada istorică şi atmosfera emanată, chiar dacă acţiunea avea loc în timpul unui apus leneş de soare, îmi trezeau un sentiment de Bioshock. Ei, ce să vezi? Jocul e produs de 2K, adică exact mami şi tati lui Bioshock 1 şi 2. Parcă-parcă se sădeşte un pic de speranţă undeva în al treilea strat de vise (să mergeţi la Inception dacă nu aţi fost încă).

În X-COM vom intra în pielea (nu la propriu) lui William Carter. Billy a descoperit un artefact extraterestru care, din vorbă în vorbă, a dus la apariţia organizaţiei X-COM, care are ca scop... ştiţi ce? Sunt un fel de Men in Black fără partea diplomatică. Să nu mai lungim atâta vorba. Jos de tot, sub un hangar folosit ca acoperire, se află baza centrală a respectivului ONG. Dat fiind că acţiunea jocului se petrece în anii '50, baza respectivă e populată cu freze ciudate, maşini de scris şi calculatoare mainframe de care vedeam prin cărţile de informatică din liceu.

De fapt chiar şi grafica, după cum am menţionat mai sus, e foarte colorată, chiar dacă nu caricaturizată, şi aduce foarte mult a bandă desenată. Dacă ar fi să fac o paralelă mai îndepărtată, aş spune că seamănă un pic, din punct de vedere vizual şi atmosferic, cu Freedom Force, deşi tonul e unul mult mai serios şi visceral.

Luptele pe care le-am văzut erau foarte grafice şi nu rar vezi o masă gelatinoasă cum se forţează în jos pe tractul digestiv al unui agent, o dezmembrare pe ici, pe colo, o digerare forţată sau chiar o scenă foarte interesantă în care William ajunge la maşină la timp, dar partenerul său, urmărit fiind de monolitul din 2001: A Space Odyssey, este dezintegrat în momentul în care acesta se transformă într-un vortex care lansează o rază de energie către el. Dezintegrare care, de altfel, este foarte explicit expusă pe ecran.



Cred că-i miroase gura un pic...


Hai mai bine punem masa de snooker aici


Tips and tricks: Ţinteşte capul


Pe cale de a sparge mingea copiilor

Din când în când, monotonia (dacă trasul cu arma poate fi numit monoton) e ruptă de câte un obiectiv secundar, cum ar fi investigarea unui ţipăt de pe o alee lăturalnică, descoperind mai apoi un civil care are nevoie de ajutor şi producând un cadavru de extraterestru pe care-l putem ruga frumos să ne pozeze în vederea adunării de informaţii pentru cercetătorii de la birou.

În rest, chiar şi engine-ul fizic arată câteva chestii frumuşele. Aruncări prin aer, obiecte care levitează, mini tornade, mâjgi (plural inventat de la mâzgă). Dar să nu ni se pară că ar fi X-COM doar cu numele, aşa că...

## Crede, dar mai şi cercetează

Deşi reprezentată tot la persoana întâi, baza este de fapt doar o interfaţă uriaşă care ţine locul elementelor de strategie din primele jocuri. Vrei să porneşti cercetări de tehnologie nouă? Mergi cu plicul cu bani la savanţi (am zis io că e un simulator de România?). Vrei să vezi cum funcţionează chestiile furate de la defuncţii alieni? Dai o tură pe la tir. Misiunile le alegi de pe o hartă uriaşă, iar alegerea acestora şi ordinea în care o faci sunt foarte importante. Misiunile pot fi de adunare de date, recoltare de fonduri sau salvarea civililor de un atac extraterestru. Odată aleasă misiunea, ni se întinde frumos un dosar, tot first person, în care avem detaliile misiunii et cetera. Aţi prins ideea.

Toate astea sună frumos pe hârtie, dar vor reuşi să reproducă aerul acela care provoca dependenţă şi complexitatea decizională care l-a ţinut pe Ciolan treaz atâtea nopţi? Sau va fi încă un caz de simplificare exagerată care să dea doar iluzia de profunzime precum apa unui lac liniştit străpunsă de razele soarelui cu un unghi de incidenţă mai mare decât unghiul de refracţie? Doar timpul poate spune. (Spoiler: Va fi varianta #2)

## X-Concluzii

Era jocurilor complicate e de mult apusă, după părerea mea. „Pe vremea mea" aveam doar 3 vieţi şi trebuia să ne descurcăm cu ele! Dar asta era pe când gamerii erau un demografic restrâns şi gaming-ul o activitate mai mult sau mai puţin obscură. Jocurile nu erau un hobby, erau o obsesie şi doar adevăraţii maniaci îndrăzneau să se atingă de câte un X-COM (plus că nu se prea făcea testing ca lumea ca să se echilibreze dificultatea). Acum jocurile sunt făcute pentru publicul larg. Tot prostul (da, da, cu tine vorbesc!) se joacă şi BLA BLA profit bla bla ce bine era pe vremea mea, bla bla grafică în loc de poveste, bla bla bla, aţi mai auzit povestea de o mie de ori.

Părerea mea sinceră e că X-COM va fi un joc bunicel. Poate chiar bun (că doar e de la creatorii Bioshock. Le-am adorat pe ambele, în special pentru atmosferă), dar nu va fi un X-COM adevărat şi asta îi va dăuna la publicul care a jucat şi adorat seria veche. E greu să judeci fără să prejudeci, dar asta nu înseamnă că nu trebuie să încerci (Cioli.). Vom vedea. Până în 2011 mai e ceva timp. Dacă nu aveţi un Xbox 360, numa' bine, îl jucaţi pe PC cum a lăsat bunul Dumnezeu.

■ **Paul Policarp**


Îmi place la lucru




# Nu lăsaţi Locuinţa Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru reţeaua wireless



Ai un produs D-Link?
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro şi poţi câştiga premiul lunar!

## Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.



Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteţi singura persoană care ştie parola reţelei. Beneficiaţi în plus de viteze superioare şi acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit şi abilitatea de a prioritiza conţinutul audio sau video, pentru o experienţă pe Internet fără întreruperi.
Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piaţă, la preţ excepţional!

**Creaţi-vă propriul spaţiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People



GEN MMORPG
PRODUCĂTOR BLIZZARD
DISTRIBUITOR ACTIVISION
LANSARE N/A
ON-LINE WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM/CATACLYSM
PLATFORME PC

# World of Warcraft: Cataclysm

## O privire spre viitorul foarte apropiat



Dacă citiți revista cât de cât regulat, poate știți că sunt un mare fan al lui World of Warcraft. Am încercat diferite metode de a mă lăsa de-a lungul anilor, dar până acum nu am reușit pentru mai mult de câteva luni. Și le-am încercat pe toate. Alte MMORPG-uri, carduri anulate pentru a nu a mai putea plăti, personajele șterse de pe cont, dar se pare că există soluții pentru orice. Când te prinde febra WoW-ului, vei găsi întotdeauna un prieten care are un card activat să facă plăți pe internet sau un gamemaster cumsecade care să-ți returneze personajele șterse într-un moment de nebunie, odată cu tot echipamentul din dotare. Ba chiar mi s-a întâmplat să primesc și un cadou de câteva mii de goldeanu pentru curajul și determinarea mea de a mă reapuca de acest joc diavolesc.



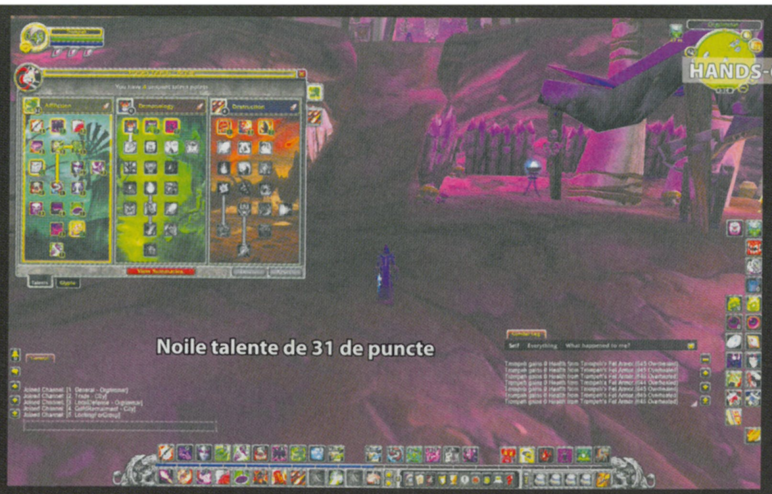
World of Warcraft este foarte asemănător cu un drog și am renunțat de multe ori la o bere cu prietenii în favoarea unui raid. Dacă nu mă credeți, puteți întreba pe oricine din jurul meu și vă poate confirma. My name is Koniec, and I'm an addict!

Așa că nu cred că vă va surprinde nerăbdarea cu care așteptam nu lansarea expansion-ului despre care vă vorbesc, ci beta-ul acestuia. Ca orice beta, se schimbă la două zile, 50% din funcționalități nu merg, lag-ul este infernal, iar toată lumea cu care te întâlnești pe SINGURUL server de beta pare a fi culeasă dintre jucătorii de Counter-Strike cu cel mai mic IQ posibil.

Odată cu apariția beta-ului, doar eu știu cum am stat două zile pentru ca neamțul cu nume de bere care se ocupă de invitațiile pentru Europa să-mi trimită și mie codul ce îmi permitea să intru în lumea mult schimbată de cataclism. Pardon, Cataclism, cu c mare.



Așa arată scumpul tău Barrens



Noile talente de 31 de puncte

### Mai mult, mult mai mult

Nu o să vă vorbesc mult despre povestea din spatele expansion-ului, deoarece am făcut acest lucru în luna februarie a anului curent, la nici o lună după apariția detaliilor despre ceea ce urmează să fie World of Warcraft: Cataclysm. Cu toate acestea, pentru cei care au ratat acel număr trebuie să spun câteva lucruri, pentru a înțelege de fapt ce este acest Cataclysm.

Blizzard a renunțat la serviciile lui Arthas, un Arthas ce a căzut în dizgrație după ce a fost doborât de pe tronul său din Icecrown Citadel de un număr imens de jucători în World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Poate sunteți un pic surprinși de expresia „un număr imens de jucători". Nu e cazul. Blizzard a înțeles un lucru. Și anume că end game content-ul acestui joc nu trebuie să fie destinat doar unor ghilde ce pot fi numărate pe degete, cum era cazul în jocul original, iar apoi în primul expansion, The Burning Crusade. Lumea plătește și cere să aibă posibilitatea de a vedea și a experimenta întregul conținut al unui joc pentru care plătește. Doar pentru că nu are timp să joace 18 ore pe zi nu trebuie să fie limitată doar la o mică parte din el. Așa că Blizzard s-a pus pe treabă și a micșorat cerințele de skill și timp investit în joc, pentru ca fiecare dintre noi să poată ajunge să i-o dea la cap lui Arthas și minionilor săi, cu minim de efort. Dacă ai bafta să fii pe un server în care nivelul de implicare al jucătorilor este mare, nici nu trebuie să faci parte dintr-o ghildă ultra meseriașă pentru a ajunge să te așezi pe tronul lui Arthas. O poți face în fiecare săptămână cu ajutorul unui pick-up group, adică al unor jucători pe care îi culegi din marile orașe, organizând un raid ad-hoc. Spun asta din proprie experiență, fiind pe un server unde sunt 90% suedezi, recunoscuți a fi pentru WoW ceea ce sunt coreenii pentru Starcraft.





Dar divaghez. Povestea expansion-ului se învârte în jurul revenirii în plan principal a lui Deathwing, unul dintre cele cinci aspecte draconice lăsate de mult pe pământ de către titani pentru a conduce lumea și pe locuitorii acesteia. La un moment dat însă, Deathwing a luat-o razna și a încercat să distrugă ceea ce trebuia să protejeze. Celelalte aspecte s-au aliat împotriva sa și, după o serie de înfrângeri, s-a retras într-un plan inferior numit Deepholm, un fel de iad unde focul predomină peste celelalte elemente, unde a stat vreme de mulți ani pentru a-și recupera puterile. Astăzi este ziua în care el a ales să reiasă la suprafață, distrugând în acest proces Grim Batol-ul în întregime, lăsând un crater în locul acela.

Deathwing are chiar și un aliat cu care va încerca să cucerească lumea. Pe Queen Azhara, o fostă regină a nightelf-ilor, care a fost coruptă de titanul Sargeras, stăpân peste Burning Leagion. După ce Azhara a luat bătaie de la Malfurion Stormrage, ea s-a refugiat în adâncul









Eye candy-urile noului engine

mărilor, unde s-a transformat în Împărăteasa Nazjatarului, mămica rasei naga. După cum v-aţi prins deja, elementul său favorit este apa.

Cei doi se pun pe treabă şi vor schimba faţa Azeroth-ului. Mai nimic din ceea ce ştiţi nu mai este la fel. Nici măcar oraşele. Cei care vor dori să se apuce să crească un nou personaj vor avea parte de o experienţă de joc complet nouă, deoarece niciuna dintre zonele de 1-60 nu mai este cum o ştiu.

Cataclysm nu va schimba jocul doar din punct de vedere estetic. Ba chiar se poate spune că schimbarea la faţă a continentelor este unul dintre detaliile cele mai insignifiante, deşi cel care sare în ochi cel mai uşor.

Întregul sistem de joc este modificat aproape în întregime. Fiecare clasă va trebui să fie reînvăţată, deoarece Cataclysm schimbă radical modul în care te arunci în luptă. Noi resurse sunt introduse în joc, şi nu vorbesc despre schimbările de genul hunter-ii trec pe focus în loc de mana. Ci de noua resursă introdusă în joc pentru paladin, holy power, la fel cum Wrath of the Lich King a introdus runele ca sistem de resurse pentru noua clasă a jocului, Death Knight, pe lângă runic power-ul ce era echivalentul manei, energiei sau rage-ului.



Acum, la fel ca şi dk-ul, paladinul va trebui să ţină seama şi de această resursă nouă pentru a-şi atinge potenţialul maxim. Fiecare dintre cele trei specializări pe care paladinul le poate alege (tank, healer sau dps) va avea o modalitate specifică de a genera şi a cheltui această holy power, schimbând complet gameplay-ul cu care erai obişnuit până acum.

Şi warlock-ul se va bucura de un revamp complet datorat modificării modului în care funcţionează soulshard-urile. Până acum folosite doar ca un reagent, ca un material pentru a scoate un animal de companie din pălărie, acum soulshard-urile au fost la rândul lor transformate în resurse ce vor modifica substanţial modul în care spell-urile folosite se vor comporta.

Deşi în preview-ul din februarie vă spuneam că talent tree-urile nu vor fi modificate, ci doar vom primi un număr de cinci puncte în plus, iar extra un sistem de masteries, iată că odată cu aceste modificări sălbatice în modul în care personajele se manifestă mai nou, sistemul vechi de talente s-a… învechit. Aşa că Blizzard a hotărât să le schimbe complet. Ele s-au transformat dintr-un tree cu 51, respectiv 56 de puncte, într-unele cu doar 31 de puncte. Multe dintre cele cu care ne-am obişnuit până acum dispar cu desăvârşire, iar altele noi îşi fac apariţia subit, schimbând ceea ce până acum era considerat scris în piatră. Această schimbare îi bucură pe unii, dar îi scârbeşte pe alţii, pe mine inclusiv. De ce? Pentru









că jocul devine mult mai uşor, iar varietatea mult mai scăzută. Nu vor mai exista diferenţe majore între specializările pentru pvp şi pve, totul devenind o apă ş-un pământ. Multe dintre clase îşi pierd utilităţile pe care le primeau prin numărul mare de talente şi pierd teren în faţa celor care până acum erau puternice prin pachetul de bază, ca să spun aşa. Clasele care până acum erau inferioare prin abilităţile pe care le aveau la dispoziţie, dar compensau printr-un sistem de talente bine pus la punct ce le oferea stabilitate şi competitivitate, devin subclasate în favoarea celor care până acum se descurcau foarte bine doar cu abilităţile de bază, întărite doar prin sistemul de talente. Dar oricum, până la lansarea jocului în variantă finală mai este mult şi sunt sigur că schimbările vor fi numeroase.

Ce va rămâne oricum bătut în cuie, legat de sistemul talentelor, este că, la nivelul 10, fiecare personaj va alege o cale de la care nu se va putea abate decât după ce va cheltui 31 de puncte. Astfel, nimeni nu va putea alege primele cinci talente din primul tree, iar apoi trei din cel de-al doilea, deoarece îi erau utile. Nu, va trebui să te specializezi până la capăt, iar apoi vei putea alege unde şi pe ce să cheltui punctele rămase. De asemenea, odată cu alegerea la nivelul 10 a căii pe care doreşti să o apuci, vei primi implicit şi abilităţile originale ale tree-ului respectiv. De exemplu, warlock-ul pe affliction primeşte abilităţile Unstable Affliction şi Fellhunter-ul, warrior-ul arms primeşte Mortal Strike şi Two-Handed Weapon Specialisation şi tot aşa. Fiecare clasă va primi automat abilitatea semnătură pentru fiecare specializare odată cu trecerea pragului nivelului 10. Mai sunt şi alte schimbări în gameplay la nivel mic, cum ar fi posibilitatea hunter-ului de a pleca cu un pet direct de la nivelul 1, dar sunt prea puţin importante în marea schemă a lucrurilor, deoarece jocul începe cu adevărat doar la nivel maxim.

O altă schimbare majoră adusă de World of Warcraft odată cu Cataclysm este noul engine grafic introdus de Blizzard. Nu este o minunăţie, dar jocul capătă o nouă faţă, mai apropiată de timpurile noastre. Un engine vechi de cinci ani nu mai era deloc atractiv pentru noua generaţie de jucători, cu calculatoare ultra performante, dar care nu sunt puse la test de jocurile cu cerinţe prea mici. Oricum, după cum aţi băgat de seamă, am spus că noul engine grafic nu te dă pe spate. Şi asta dintr-un considerent pur economic. Nu pentru a nu ne pune pe noi la cheltuială, ci pentru că Blizzard nu vrea să rişte să piardă jucători pentru că nu au hardware-ul pe care să ruleze. Aşa că au făcut un engine care, probabil, ar putea rula şi pe un telefon mobil. La urma urmelor, sunt nişte oameni de afaceri şi nu nişte oameni care fac artă per se. Într-un fel scârbos, Roger Ebert are dreptate când spune că jocurile nu pot fi niciodată artă. Spun într-un fel, căci acel niciodată nu îşi are locul acolo. Curând jocurile vor fi artă. Când nu se vor mai produce pentru a scoate profit, ci pentru a crea senzaţii sau măcar pentru a sătura nevoia unui producător de a realiza ceva frumos. Revenind la oile noastre, aşadar engine-ul nu este o nebunie, dar este oricum o schimbare bine-venită pentru ochii noştri obosiţi de aceleaşi culori şi efecte îmbătrânite.



În preview-ul din februarie vă vorbeam şi despre introducerea unui sistem de creştere în nivel şi ca ghildă. Din nefericire, vremea pentru lupul singuratic s-a cam dus. Mai ales pentru cei care doresc o evoluţie rapidă din prima clipă a lansării expansion-ului. De acum încolo, merită să fii într-o ghildă chiar dacă nu eşti tipul social, dar eşti practic. De ce? Pentru că dacă o ghildă este puternică şi cu mulţi membri activi, talentele oferite sunt extrem de practice. Astfel, vei căpăta mult mai multă experienţă, şansa să primeşti un extra point de skill când creşti o profesie, mai multă reputaţie, mai mulţi bani şi chiar mai multă onoare în battlegrounds sau puncte de eroism în arene. Nu ai cum să spui nu la aşa ceva, mai ales când cele mai bune item-uri de pvp se vor obţine pe onoare. Deci este musai să îţi găseşti o ghildă activă până când Cataclysmul va veni peste noi.

Cam atât pentru moment. Ar mai fi multe de spus despre expansion, dar voi păstra câte ceva şi pentru momentul în care review-ul ne va lua prin surprindere la o dată încă necunoscută nouă. Astfel vă voi vorbi poate despre cum Blizzard foloseşte spaţiul la maximum, permiţând deplasarea şi lupta pe toate cele trei axe de data aceasta, deoarece ne vom lua la hartă acum şi pe verticală în noile zone subacvatice.

■ **Koniec**



# StarCraft II®

## Rushuiți, oștenii mei!

Din 1992, când odată cu Dune 2 a luat naștere genul care astăzi este cunoscut sub numele de Real Time Strategy (sau mult mai devreme, pentru cine a citit retro-ul numărului trecut), a trecut multă vreme. Genul s-a schimbat mult, cel puțin la suprafață și ca detalii, iar dacă atunci i-ai fi spus lui Brett Sperry, vizionarul din spatele lui Dune 2, unde se va ajunge datorită lui, probabil ar fi zis că îl iei în tărbacă. La puțină vreme după ce Sperry a oferit baza de plecare a RTS-urilor cum le știm noi astăzi, munca sa a fost adaptată și remodelată în jocuri ca Total Annihilation, Command and Conquer, Dark Reign, Z, Warcraft și Starcraft. Imaginați-vă că aceste titluri aparțin unor jocuri apărute înainte de anul 2000 și încă sunt recunoscute ca unele dintre cele mai bune. Chiar mai mult, Starcraft-ul inițial, un joc lansat în urmă cu doisprezece ani, a fost unul dintre cele mai jucate titluri de strategie. Până anul acesta, când a fost înlocuit de partea a doua. În unele țări este de-a dreptul un eveniment social și totodată sport național, cu posturi de televiziune ce difuzează 24 din 24 meciuri de Starcraft între cei mai buni dintre cei buni. Imaginați-vă posturi de genul Eurosport, care în Coreea de Sud se ocupă doar cu acoperirea scenelor de luptă dintre zergi, terrani și protoși.

Poate părea un pic extrem, dar asiaticii sunt foarte diferiți de noi. Acolo s-a născut o nouă carieră: cea de jucător profesionist de Starcraft.

Să nu uităm nici de Homeworld, un joc a cărui primă instalare am făcut-o în 1999 și care profita mai mult ca orice alt joc de dinaintea sa de spațialitate și tehnologia 3D. Un RTS ce avea ca spațiu de desfășurare… spațiul. Uită de izometria caracteristică jocurilor de până atunci, gândește la scară mare și controlează și a treia dimensiune: înălțimea. După ce startul a fost dat, iar bazele puse, nimic nu mai putea sta în calea producătorilor. Imaginație trebuia să ai. Ia ca exemplu Darwinia.

Oricum, majoritatea RTS-urilor apărute din '92 și până acum se bazează pe rețeta folosită de Dune 2, recunoscută ca fiind un succes și mult mai puține se remarcă prin inovații și variațiuni majore. Se pare că această modalitate de a crea un RTS, deși nu oferă cea mai mare libertate de mișcare jucătorului, va rămâne pentru încă niște ani cea mai viabilă variantă de a ne oferi un gameplay de calitate, alături de formula de aur propusă mai recent de Relic prin Dawn of War și Company of Heroes.




Lost Viking

## Fenomenul Starcraft

Când a fost lansată prima iterație a acestui joc, în 1998, Starcraft a devenit cel mai bine vândut titlu al anului, cu peste un milion şi jumătate de copii comercializate în întreaga lume. De-a lungul anilor, el a fost vândut în peste nouă milioane şi jumătate de copii, dintre care patru milioane şi jumătate doar în Coreea de Sud, unde a devenit sport național. După cum spun cei de la Blizzard, Starcraft a câștigat 38 de premii, inclusiv o stea pe podeaua Metreonului, un fel de echivalent al Walk of Fame, unde cele mai importante figuri ale cinematografiei au câte o stea pentru aportul avut la dezvoltarea cinematografiei. Oricum, nimic nu spune mai multe despre acest joc decât popularitatea de care se bucură, chiar şi acum, la mai bine de doisprezece ani după lansare.

După cum îi știm pe cei de la Blizzard, o companie care a ajuns atât de mare și de bogată încât nu le mai pasă de termene și nu se strofoacă să lanseze cât mai rapid jocurile produse de ei, au făcut tot ce le-a stat în puteri pentru a oferi cea mai bună formulă posibilă pentru cel de-al doilea joc al seriei. Era în producție deja de patru ani când Blizzard l-a anunțat în 2007 și a fost lansat abia acum, după șapte ani de muncă. Spre deosebire de Duke Nukem Forever, la SC2 chiar s-a lucrat, fără a duce cu zăhărelul masele de fani avide să afle mai multe.

La data lansării sale oficiale, jocul a vândut în doar două zile același număr de copii pe care jocul inițial l-a vândut într-un an de zile, făcându-l cel mai bine vândut joc al anului 2010. Imaginați-vă doar ce înseamnă să vinzi un milion și jumătate de copii în doar două zile, dintre care un milion în prima zi. O adevărată performanță. Cu toate acestea, nu mă pot abține să nu vă spun, din nou, că Blizzard primește „donații" de la peste unsprezece milioane de jucători NUMAI din taxele lunare pentru World of Warcraft. Așadar, vânzările de până acum ale Starcraft-ului (încasări după care alții ar plânge ani de zile) le acoperă în două săptămâni inerția jucătorilor WoW, cărora li se pregătește încă o surpriză pentru viitor, sub forma unui expansion, care-i va ține în fața ecranelor pentru cel puțin încă un an.



## Speis Guevara

Starcraft-ul original a primit multe laude în privința poveștii, care ținea toată acțiunea jocului în mișcare. Iar cei de la Blizzard sunt cunoscuți pentru calitatea excelentă a filmelor dintre misiuni, care te aruncă în mijlocul acțiunii şi te țin cu sufletul la gură pe tot parcursul narațiunii.

Nici de data aceasta nu puteau s-o dea cu bâta-n baltă. Ba chiar au dus-o mai departe decât mă așteptam. Renunțând la stilul clasic de a desfășura firul epic, doar prin filmulețe (oricât de bine făcute ar fi) sau prin coloane de text înainte de fiecare misiune, Blizzard a adus în SC2 un mic element RPG, iar cei care au jucat Mass Effect vor recunoaște imediat stilul abordat. Între misiuni, vei avea ce face. Nu vei fi blocat în fața unui carnețel de notițe pe care vei așterne rândurile de jurnal insipid sau pe foile căruia vei da cu presupusul ce va urma să se întâmple. Nu. De data aceasta vei putea hălădui pe nava amiral a flotei și te vei putea opri în patru locuri importante ale acesteia. Astfel, vei ajunge la popotă, în laboratorul unde se vor cerceta mostrele de tehnologie extraterestră recoltate de-a lungul peripețiilor tale, în hala unde se vor aduce îmbunătățiri și reparații tuturor unităților pe care le vei culege în timp și, nu în ultimul rând, pe puntea de comandă, unde se vor lua deciziile cele mai importante.

Să vedem cine și mai ales de ce va lua deciziile ce vor schimba fața universului. Personajele principale ale povestirii nu sunt nimeni alții decât cei pe care îi cunoaștem din Starcraft și Starcraft: Brood War. Jim Raynor, Arcturus Mengsk, Zeratul și Sarah Kerrigan. Reprezentanții fiecărei rase prezente în joc se vor război între ei până la final. Unul la care nu ajungem, din nefericire, la capătul acestui articol. Ne vom dumiri abia peste câțiva ani, după ce vom pune mâna și pe următoarele două părți, care vor clarifica perspectiva zergilor şi pe cea a protoşilor. Iar după cum îi știu pe cei de la Blizzard, nu se vor grăbi. Aşadar, cu terranii înainte!

Wings of Liberty este prima parte a trilogiei ce se vrea a fi Starcraft 2 și se ocupă cu ceea ce au terranii de înghițit, la câțiva ani după ce Kerrigan și șleahta sa de zergi turbați au ucis și ultimul overmind din galaxie, lăsând-o acum pe Sarah ca singur şef peste lighioane. Jim Raynor a ajuns să fie vânat ca ultimul mohican de către forțele lui Mencsk, împăratul noului Dominion uman.

Îl mai țineți minte pe Raynor. Salvatorul protoșilor și iubitul lui Sarah Kerrigan, cel mai integru și mai capabil conducător de oști de la Mihai Viteazu încoace. Ei bine,




Povestea bravului soldat Raynor



Groapa cu zergi

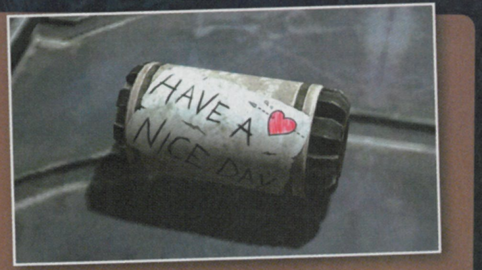
### BATTLE.NET RELOADED

Nu, nu e vorba de o variantă crackuită a serviciului online. Am mai acoperit tema în preview, dar nu strică să reamintim: odată cu Starcraft 2, Battle.net a primit o nouă față, funcționalitate extinsă, revizuită şi totodată se integrează perfect cu jocul, într-un mod nu foarte diferit de Steam, başca un 2.0 în coadă. Accesul la joc, fie că vorbim de single sau multiplayer, se face musai prin autentificarea în contul Battle.net. Dar nu e vorba numai de combaterea pirateriei, precum în alte cazuri, ci de acces la o serie de facilități interesante şi foarte importante pentru economia jocului. Să începem cu profilul personal, actualizat cu achievement-uri, care deblochează tot felul de extra-uri ca portrete nervoase, cool şi marcaje decorative pentru fiecare rasă în parte dar, cel mai important, menține un istoric al evoluției utilizatorului respectiv şi-l plasează într-un anumit grup de performanță, în funcție de prestație. El este cumva oglinda activității în joc şi totodată portalul de comunicare cu ceilalți utilizatori. Dar nu totul e roz odată cu varianta 2.0 a Battle.net. Deşi există listă de prieteni şi chiar Real ID Friends (cu ei poți interacționa în mai multe feluri), iar transmiterea de mesaje şi invitații este perfect posibilă, au dispărut complet camerele de chat, ceea ce îngreunează peste măsură comunicarea cu jucătorii pe care nu-i ai în lista de prieteni. Ar fi fost bine să existe inclusiv un chat room separat, pentru fiecare ligă şi grupă în parte şi chiar un modul de creat şi administrat clanuri, integrat în joc. Din păcate, momentan, singura soluție este să vă umpleți lista de prieteni, poate mai mult decât v-ați fi dorit. Cum însă nemulțumitului i se ia darul, închei aici cu Battle.net 2.0, înainte să mă trezesc banat fiindcă aş avea gura prea mare. **(Caleb)**




### JURNAL DE BOR(E)D

Deşi n-am frecat campania la fel de mult precum Koniec, mă trezesc şi eu să-mi exprim gândurile despre ceea ce am văzut. Pe de o parte, mica furăciune din Mass Effect mi s-a părut grozavă. La fel şi acapararea de puncte de upgrade şi bani prin efectuarea de misiuni secundare şi posibilitatea de a merge pe un tech tree sau altul. Alegerea liberă a misiunilor este încă un punct în plus şi dă ocazia unor guri de aer bine-venite, cu toate că finalul nu are cum să fie modificat. Şi mai drăguț mi s-a părut minigame-ul Lost Viking, un arcade clasic şi absolut delicios, realizat de producători demonstrativ cu editorul jocului. La fel, puzderia de trmiteri la filme, muzică şi alte jocuri nu face decât să-i bine-dispună pe cei care le prind, însă remarcabil este că se integrează foarte bine în context şi nu distrug coerența universului de joc. Povestea, în schimb, mi se pare mai mult decât de proastă inspirație, populată cu personaje ridicole, exagerate, într-o mare interminabilă de clişee monstruoase. Pe bune, trebuiau să-i angajeze pe cei de la Obsidian pentru partea asta. Mai ales că, dincolo de surprizele amuzante, fondul e unul foarte grav, iar deciziile luate de Blizz îl fac să devină adesea penibil. Genul de film la care nu m-aş uita nici tăiat, oricât de meseriaşe ar fi efectele speciale. Şi ca să fie limpede că producătorul presupune că are de-a face cu retardați în cea mai mare parte, iar cei cu minte rămân o cantitate neglijabilă (şi neglijată!), isprăvile din timpul campaniei sunt reamintite prin emisii TV. Oi fi eu amețit, dar chiar să uit ce-am făcut acum cinci minute încă n-am ajuns. Asta mi-a cam tăiat pofta de a mă avânta foarte adânc în single player, indiferent cât de diverse şi bine amestecate ar fi misiunile în sine. Plus că după ce butonezi măcar puțintel o bucată de campanie Dawn of War 2, e greu să te mai satisfacă vreun alt RTS sub aspectul ăsta. **(Caleb)**



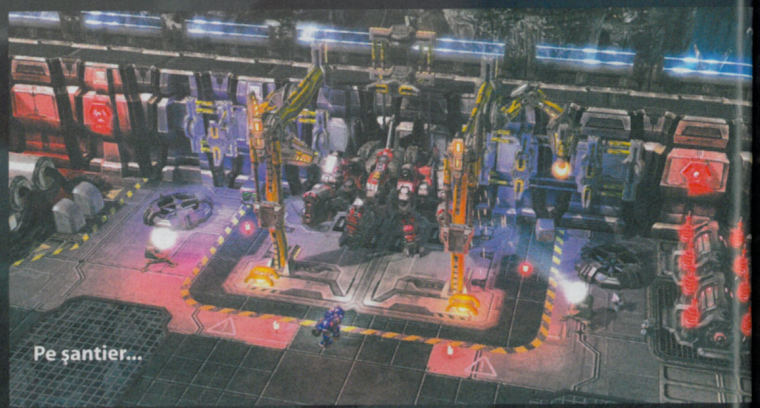


Inspecție

Jimmie nu este nimic altceva decât un proscris ce aleargă de la o planetă la alta pentru a scăpa de vergile biciului purificator mânuit de Mengsk. Cu toate acestea, nu este singur, el fiind urmat de ce a mai rămas din trupele confederației, o mână de conspiratori ce încearcă să îl dea jos pe Mengsk de pe tronul Dominionului.

Odată cu Wings of Liberty, pe planul principal intră și un personaj ce rămâne controversat până la sfârșitul jocului. Primul trailer apărut din SC2 ne prezintă un marine anonim, care până la lansarea jocului a căpătat o identitate și a devenit personaj principal al intrigii. Tychus Findlay, un fost soldat al Confederației, bun prieten și camarad de arme cu Raynor, este cel care îl atrage pe Jimmie în ceea ce se dovedește cea de-a doua mare aventură a vieții sale. Apărut brusc pe nava lui Raynor, Tychus, proaspăt evadat din închisoare, în circumstanțe dubioase, își recrutează fostul amic într-o afacere ce implică recuperarea unor artefacte dubioase de pe o grămadă de lumi, pentru o misterioasă fundație numită Moebius Foundation.

Raynor acceptă doar pentru că banii ce ieșeau din afacere îl ajutau să strângă o nouă armată ce urma să îl doboare pe Mengsk de pe tron. Nu mică i-a fost mirarea când a descoperit că artefactele respective erau căutate și de Kerrigan, deoarece făceau parte dintr-o armă făcută cu eoni în urmă de către Xel Naga, creatori ai zergilor și ai protoșilor. Arma respectivă putea distruge lumi și rase întregi, așa că, brusc, vânătoarea de artefacte se transformă într-o luptă pe viață și pe moarte pentru supraviețuire.


Pe șantier...

La început, când Blizzard încă vorbea despre SC2, ne spunea că în joc vor rămâne aceleași trei rase cu care ne-am obișnuit, dar la un moment dat va apărea și o a patra rasă, alături de care nu vom putea intra în arenă, ci se va dovedi a fi dușmanul tuturor. Deși nu apar decât cu numele în această primă parte a trilogiei, nu pot să nu sper ca Blizz să se țină de cuvânt și să facă în așa fel încât să ne întâlnim cu ea în celelalte două părți.

Revenind la oile noastre și atingând punctele esențiale ale poveștii, mă voi opri aici, încercând să nu stric mai multe pentru cei care încă nu au jucat sau măcar citit cum și ce se întâmplă mai departe. Din nefericire, pentru mine, modul în care a fost spusă povestea și felul în care sunt create personajele nu m-au dat pe spate. S-a revenit de la stereotipul sudistului cu vorba domoală și cu înalte percepte sociale, la sudistul care trage moonshine la măsea cu dezinvoltură în timp ce discută soarta a miliarde de oameni. Totul este foarte cheesy și cred că întreaga atmosferă belicoasă se vrea a fi un fel de umor spațial retro, dar care la mine nu a prins deloc. Înțeleg problemele lui Raynor cu băutura, înțeleg atitudinea sa dezamăgită de lume, dar transformarea sa și a apropiaților săi în niște țărănoi greoi nu este deloc amuzantă, ci, mai degrabă, tristă.

Sunt sigur că unii dintre voi se așteaptă la o explicație legată de subtitlul acestei porțiuni a articolului. Ce are de-a face Che Guevara cu Starcraft 2? Ei bine, întreaga atmosferă creată de Blizzard în jurul lui Raynor este aceeași cu cea care plutea în jurul lui Che. Ba te aștepți la un moment dat ca Matt Horner, secundul lui Raynor, să apară în imagine cu un tricou roșu pe care să troneze mutra lui Raynor, cu o bască trasă ștrengărește pe o ureche, cu o stea în frunte și să îl abordeze nonșalant cu titlul de Comandante. Revoluția populară pe care cei de la bordul lui Hyperion se pregătesc să o dezlănțuie asupra Dominionului are asemenea conotații comuniste încât te sperie, iar Raynor nu este nimeni altul decât eroul proletariatului intergalactic. Un pic înfricoșător, mai ales dacă nu ai fost niciodată fanul asasinului de Che și îi priveai cu neîncredere și stupefacție pe cei care abordau tricourile acelea comuniste.

## Să ne jucăm de-a omul

Trecem și peste Comandante, privim jocul acum din punct de vedere strict gameristic și ne legăm de campania cu oamenii. După cum spuneam, totul începe cu o vânătoare de artefacte Xel Naga, artefacte ce se dovedesc a fi de fapt părți ale unui singur aparat, arma cea mai devastatoare din galaxie. Dar Raynor este un om sărac, el nu poate sări direct de la o planetă importantă la alta, așa că trebuie să facă și misiuni adiționale, pentru un gologan-doi. Iată cum intră alte personaje în prim plan, tot felul de refugiați și de dubioși ce îi propun sau îl roagă să îi ajute cu una sau alta.

Aici dăm din nou de geniul Blizzard, căci niciuna









## DE LA FIECARE DUPĂ CAPACITĂȚI, FIECĂRUIA DUPĂ NEVOI




Am întâlnit-o şi pe asta: multiplayer marxist. Evident, n-o să găsiți citatul de mai sus nicăieri prin joc şi probabil aveți deja impresia c-am luat-o definitiv pe ulei, însă după ceva experiență cu modelul de gameplay şi sistemul de matchmaking, îmi veți da dreptate. Trecând peste asta, vă mărturisesc că Blizzard a reuşit să n-o dea în bară. Deşi cele scrise în preview-ul multiplayer din Level aprilie 2010 sunt lămuritoare şi rămân valabile – vă sfătuiesc să-l recitiți – voi dezvolta unele idei prezente acolo şi le voi orna cu unele noi. Cu o mină de bani ce s-a dovedit un joc precum Starcraft, e foarte greu să capeți un avânt pionieresc şi să dai un tun fanilor trântind pe piață ceva radical diferit şi inovator. La o adică, au de mulțumit celor care le-au cumpărat jocul ce le-a umplut buzunarele suficient cât să toarne următorul aspirator de fonduri, mult mai eficient, WoW. Bunăoară, tot ce ați găsit frumos la prima parte se regăseşte şi aici, laolaltă cu celelalte componente esențiale ale conceptului, pe care probabil că nu toți le-au înghițit cu plăcere. N-au trecut clasa însă neajunsurile interfeței şi anumite probleme de ergonomie, rezolvate de Doi, în mare măsură. Astfel, poți automatiza aproape la nesfârşit un set de acțiuni, fie că vorbim de ordine de atac, construcție sau simplă deplasare, folosind tasta Shift în timp ce dai comenzi. În rest, farmecul e dat de cele trei facțiuni radical diferite, dar echilibrate în luptă şi modelul clasic de economie şi construcție RTS. Mineralelor normale li s-au adăugat nişte surate aurii ce oferă cantități mai mari în acelaşi spațiu şi totodată pot fi culese în snopuri de şapte şi nu cinci, dând un avantaj economic uriaş într-un timp relativ scurt de exploatare. Baiul e că, pe orice hartă respectabilă, apar în cel mai dificil de apărat locuri, aşa că trebuie să şi munceşti pentru a le păstra. Un alt şut în fund pe care-l primeşti se traduce prin cantitatea limitată de vespene prezentă în zăcăminte (ce-i drept, acum vin câte două), care te forțează să te gândeşti la o extindere timpurie dacă nu vrei să rămâi retardat tehnologic. În



jocul timpuriu, e chiar amuzant să-ți descoperi repede adversarul şi să construieşti pe soclurile lui de vespene rafinării proprii. Ca strategie, nu prea avantajează în fața unui cunoscător, cu notabila şi frecventa excepție în care faci şi un micro bun prin baza adversă cu muncitorul şi reuşeşti să-ți enervezi duşmanul suficient de tare cât să comită nişte greşeli capitale, rămânând într-un impas economic timpuriu. Fie că îți distruge clădirile folosind proprii-i muncitori, fie că alege să construiască prima unitate militară, hărțuibilă, în acest scop, ai şanse bune să-i dai startul peste cap. Dar destul cu asta.

Ce m-a enervat la început a fost totalul dezinteres Blizz de a face viața jucătorului puțintel mai uşoară, scutindu-l de anumite tipuri de micro. Nem formații, care ar fi fost foarte utile în multe cazuri, nem atitudini persistente (să zicem că ai un ghost invizibil căruia îi comanzi Hold Fire; dacă îl muți fără a reconfirma Hold Fire când ajunge la destinație, prostalăul începe să-l imite pe Rambo, stricând bunătate de ambuscadă), ca să nu mai vorbesc de comportamente avansate AI sau posibilitatea de a da vreunei unități ținte prioritare. Nu tată, orice vrei să faci, faci prin micro, exact unde şi când este nevoie. Dacă pierzi trenul sau nu eşti destul de rapid... ghinion! Dându-mi seama însă că nu joc Total War şi nici Age of Empires 2, am trecut peste asta, acceptând convenția şi asumându-mi faptul că nu ajunge să gândesc bine, ci trebuie de asemenea să fiu





rapid și precis pentru a triumfa în luptă. Adevărul este că Starcraft a fost RTS-ul cel mai apropiat de un shooter, ca viteză de joc și nivel de adrenalină în timpul unei confruntări, iar SC2 nu putea distruge un asemenea punct major de atracție și diferențiere față de alte strategii în timp real. Cerințele sunt deci: be quick or be dead; be smart or be dead; be quick and smart or be double-dead. Un alt lucru interesant este că, pe durata multiplelor iterații closed beta și apoi până la Gold, modificările suferite de atributele unităților au dus jocul de la o experiență oarecum mai proaspătă și diferită, care permitea anumite abordări surprinzătoare, către ceva mult mai apropiat de primul Starcraft. Asta nu înseamnă că nu există totuși schimbări în regimul de joc. Zergilor și protoșilor le-a crescut semnificativ mobilitatea și implicit agresivitatea, alături de capacitatea de a lansa atacuri surpriză, în timp ce terranii, oricum versați în tactici hit&run, vor fi văzuți foarte des jucând defensiv-activ, un soi de fotbal american și mutându-și treptat liniile defensive către dușman sau obiectivele de interes. Iar mobilitatea generală mai ridicată conduce automat la creșterea importanței cercetării permanente a terenului, asta dacă nu vrei să te trezești cu un atac devastator din pricină că nu l-ai putut anticipa din vreme.
Controlarea turnurilor Xel Naga, care-ți oferă, atâta timp cât ai unități lângă ele, descoperirea unei porțiuni vaste în jurul lor, devine esențială. Totodată, adversarul vede când folosești turnul, așa că se va întâmpla adesea ca jucătorii să le consulte numai din când în când, pentru „a ști că dușmanul nu știe că ei știu".

Deși saltul de la single la măcelurile în mai mulți poate fi unul abrupt, e admirabil că viscolienii s-au mobilizat să ofere un antrenament valoros prin Challenges și că apoi poți juca un număr mare, dar finit, de meciuri de antrenament (50 parcă). Acestea se desfășoară cu o viteză redusă și au loc pe hărți ușor modificate, cu poziții baricadate, care previn rush-urile timpurii. Ai timp să vezi ce face fiecare unitate, ce tactici funcționează, ce build order e mai bun pentru tine și multe altele. Asta înainte de a-ți fi testate abilitățile prin meciuri de plasare, cinci la număr (unde e posibil să simți pe pielea ta ce-i ăla rush adevărat) și a te trezi într-una dintre diviziile unei ligi. Ligile sunt Pro, Diamond, Platinum, Gold, Silver, Bronze și Practice, cea în care începi. Fiecare divizie are cam 100 de jucători care se vor cafti în mod regulat cu adversari de nivel similar. Ocazional însă, sistemul pune față în față competitori cu abilități nominale diferite, astfel că cel cotat mai slab are ocazia să treacă într-o divizie sau ligă superioară, pe când cel puternic va risca să fie retrogradat dacă nu prestează bine. Divizarea aceasta excesivă a jucătorilor e un bun șiretlic pentru a-i încuraja să se antreneze, să joace și să fie buni, conferind un sentiment de progres real. Una e să fii pe locul 40 în divizia ta și să speri mereu să ajungi în cea superioară sau altă ligă și alta e să constați că ești pe locul 2.345.687 într-un clasament general. Deși în general excelent, sistemul de matchmaking nu este fără bube, fiindcă un noroc chior în meciurile de plasare (un adversar iese din joc și câștigi implicit, e mult mai slab, greșește capital etc.) te poate aduce într-o ligă mult prea nemiloasă pentru abilitățile tale, caz în care, după mulți pumni în bot, te vei trezi în cele din urmă în locul care ți s-ar fi potrivit de la bun început (dar vei fi simțit pe pielea ta tactici șmechere de joc aplicate de competitori avansați și vei avea astfel multe de învățat și acces la informații după care în mod normal trebuia să scotocești prin replay-uri). Fiindcă, odată ajuns în toiul competiției, singurii profesori vor fi cei avansați, fie că ți-o dau la ficat sau îi urmărești în prețioasa arhivă de replay-uri, care probabil că a depășit deja ca număr de partide toate compendiile de șah din lume. Există desigur și posibilitatea antrenamentului în compania AI-ului, dar vă spun încă de pe acum că cel standard, oferit de producători, este extrem de slab față de cel creat separat, de fani, în lucru încă de pe vremea beta-ului, care se adaptează în timp real la tacticile tale de joc și exploatează foarte multe tipuri de breșe, în timp ce AI-ul viscolian pare mai degrabă de nivelul intelectual al unui orc: forță brută, nene, nimic mai mult. Așadar, pentru un antrenament mai sănătos versus calculator, descărcați Green Tea AI de la adresa sc2.nibbits.com/assets/green-tea-ai, unde găsiți și instrucțiuni de instalare. **(Caleb)**



Alegeri, alegeri...

dintre misiuni nu seamănă cu cealaltă sau măcar cu ceva din alt joc. RTS-ul se transformă în adventure, stealth game sau RTT, surprinzându-te de fiecare dată când pleci într-o misiune, cât de diferită poate fi față de cea de dinainte. Cei care se așteaptă de la campania single player a lui SC2 să fie una clasică, în care fiecare misiune să fie de dezvoltare, turtling sau rushing spre baza adversarului, vor fi profund dezamăgiți (sau încântați). Nici vorbă de așa ceva. Dacă vrei să ataci trenurile ca în Vestul Sălbatic pentru a fura comori sau să te fofilezi cu un ghost în baza adversarului, într-o misiune demnă de ce ar fi putut fi Starcraft: Ghost, ori să te baricadezi noaptea în bază, căci ești atacat de o mulțime de infested humans (a se citi zombie în varianta Starcraft), iar ziua să te duci cu pironul de lemn în mână și să le bați la ușă, atunci să știi că ai nimerit unde trebuie. După cum spuneam mai devreme, povestea este un pic cheesy, lucru care se reflectă și în unele misiuni, de exemplu spooful evident din misiunea cu zergii sensibili la lumina soarelui. Dar asta a fost chiar distractivă, spre deosebire de atmosfera revoluționară de pe Hyperion.

Asta nu este tot. Misiunile au obiective principale, dar și obiective secundare. Astfel, deși scopul principal poate fi să reziști câteva minute în fața atacurilor dezlănțuite ale zergilor, un obiectiv secundar a fi să distrugi șase nydus worm ce îți vomită unități încontinuu peste bază. Sau poate să culegi de pe hartă scheletele a trei unități zerg speciale ori să omori o unitate erou în timp ce aceasta zace cuminte într-un colț uitat al hărții. Toate aceste obiective secundare pe care le vei atinge îți vor oferi puncte de plecare pentru dezvoltarea și adaptarea tehnologiilor protos sau zerg în beneficiul oamenilor. Astfel, ca într-un RPG ce se respectă, există și o creștere în nivel a personajului principal, care în acest caz nu este nimeni altul decât întreaga forță a Confederației. În panoul de Research al jocului, vei descoperi de la început două tipuri de talente pe care le poți dezvolta în paralel. Unul se bazează pe tehnologie protos, altul pe tehnologie zerg. La fiecare cinci puncte obținute, vei putea alege unul din două upgrade-uri posibile pentru unități sau clădiri. Astfel, cu ajutorul protoșilor vei beneficia de rafinării automatizate ce nu au nevoie de SCV-uri pentru a extrage vespene gas, un tech reactor ce îți permite să construiești atât două unități deodată via reactor, cât și toate tipurile de unități datorită tech lab-ului, și multe alte asemenea minunății, după care plângi cu lacrimi de crocodil în multiplayer. Marea șmechereală este că nu poți reveni asupra alegerilor făcute, așa că odată aleasă o opțiune, mergi cu ea până la capăt. Este foarte posibil să îți dai seama că ai făcut-o de oaie la un moment dat cu alegerea ta.





Tehnologie



Primiți cu battleship-ul?



Pe-aici nu se trece!





Muzeul ingineriei




Vă spuneam că jocul este o goană continuă după bani. În joc sunt la fel de indispensabili ca și în viața de zi cu zi, căci cu ei, unitățile și clădirile tale devin mult mai puternice. Pe lângă acel research tree despre care vă vorbeam mai sus și de care se ocupă niște oameni de știință cu coșuri pe față, mai sunt și alte îmbunătățiri pe care le poți aduce unităților și clădirilor. În fundul navei, acolo unde doar șobolanii și mecanicii trăiesc, se află un geniu al patentului, care cu destui bani îți poate aduce până la două upgrade-uri pentru fiecare unitate și clădire în parte. Bani să ai. Crede-mă pe cuvânt, vrei acele upgrade-uri. Imaginează-ți... unități care trag atât în aer, cât și la sol deodată, stim pack-ul pușcașilor este acum un upgrade pe care îl ai pentru întotdeauna și nu va mai trebui să îl cercetezi la fiecare misiune, și multe alte asemenea îmbunătățiri care îți fac viața mai ușoară, dar care, din nefericire, nu sunt și în multiplayer. Ca de altfel și multe dintre unitățile speciale din campania single player (vulturei, firebats, goliath, medici infanteriști sau tancurile care pot trage din mers), care lipsesc cu desăvârșire din multiplayer (dar am o bănuială că vor fi incluse într-un fel sau altul odată cu următoarele două episoade).

## UNITATEA DE MĂSURĂ A STRATEGIEI

Cu toate că, la prima vedere, SC2 va fi un peisaj foarte familiar pentru oricine a avut tangență cu predecesorul, au avut loc numeroase modificări, includeri și excluderi, în privința clădirilor și a unităților. Bunăoară, în timp ce unii vor plânge după vechile tălpi ale iadului, alții se vor bucura de noile găselnițe și funcționalități. Cel mai elocvent exemplu sunt transportoarele aeriene ale terranilor, care îndeplinesc acum și rol de medici. Cu alte cuvinte, poți înjunghia pe la spate cu un mix de marines (soldații cei de zi cu zi) și marauders (tătucii de categorie grea, buni împotriva chestiilor cu armură), adică tactica M&M, susținută de vindecătoarele transportoare. Arahnidoșii stalkeri protoss au acum o abilitate de o putere imensă, Blink, care le permite teleportarea instantanee în orice locație vizibilă din apropiere. Am văzut micro-uri fenomenale doar cu ei (mutați pe rând în spatele grupului pentru regenerarea scutului), iar combinația cu scutul sentry-ului și cu furtunile declanșate de high templars poate fi devastatoare – iar ăsta e doar vârful aisbergului. Nici cu zergii nu mi-e rușine, fiindcă poleirea




hărții cu scârbosul creep și combinarea speedlingilor (zerglingi cu bonus de viteză) cu roaches (puternice unități cu armură) și hydraliks (haioșii scuipători de acid de zi cu zi) poate da bătăi mari de cap în orice luptă. În plus, zergălăii au primit și o defensivă mobilă deloc de neglijat, sub forma crawler-elor (spore antiaerian și spine, terestru), ca să nu mai discutăm de nydus worm, elementul ce asigură o mobilitate incredibilă chiar și pentru armate lente. Cu toate upgrade-urile, build order-ele și tacticile posibile, este nevoie de luni de zile pentru a descoperi potențialul adevărat al tuturor raselor și probabil de ani pentru a le stăpâni cum se cuvine. Despre echilibrare, nu comentez decât din perspectiva unui semi-n00b. Am constatat că indiferent ce rasă alegi și împotriva cui joci, ai toate șansele să câștigi, iar dacă pierzi, asta nu se datorează potențialului mai slab al rasei, ci propriei nepriceperi și lentori. Previziunea mea este că nu vă veți plictisi deloc până la apariția părții a doua din trilogie. **(Caleb)**





## QUO VADIS, STARCRAFT 2?



Nu trebuie să neglijăm puternicul editor care vine la pachet cu jocul. Au demonstrat-o și producătorii, în joacă, prin The Lost Viking, dar există deja și tot felul de alte moduri. Acesta oferă posibilitatea de a crea conversii totale și n-aș fi deloc surprins să vedem vreun Starcraft: Ghost, un joc de curse, șah sau orice altceva ar putea trece prin mințile modderilor pricepuți. Chestii ca Tetris, Mario Kart, o interfață de Diablo sau un shooter de zombie sunt deja pe rol. N-aș fi surprins deloc să vedem și un DOTA perfect jucabil în următoarele luni. Așadar, Blizz a înțeles perfect puterea fenomenului 2.0, a conținutului creat de utilizatori și face tot posibilul pentru a încuraja dezvoltarea de hărți și modificări sau a campaniilor alternative. Prin urmare, SC2 devine o investiție foarte bună și pe termen lung, care oferă cumpărătorului cu mult mai mult decât ar fi de așteptat pentru prețul său de achiziție și, cel mai important, dă garanția suportului din partea producătorilor pe termen îndelungat, dar și al unei comunități active și viermuitoare, mai ceva ca o armată de zergi. **(Caleb)**

Pe lângă aceste upgrade-uri, banii îi mai poți investi și în trupe de elită, ce vor putea fi recrutate la o clădire specială, disponibilă doar în single player. Astfel, în cantina/bar, este rezident permanent un individ dubios care te poate pune în contact cu alți indivizi dubioși, care ar face orice pentru bani. Spre sfârșitul campaniei vei avea la dispoziție câte o trupă formată din fiecare dintre unitățile din joc, cu mai multă viață și putere de foc decât cele obișnuite. Ele te vor scoate de multe ori din impas, mai ales când ai nevoie rapid de trupe puternice. În funcție de tipul acestora, le vei putea chema de mai multe ori pe meci, după un anumit timp de la apelul anterior. Sunt trupe cu care va trebui să te obișnuiești și pe care să te bazezi chiar mai mult decât pe trupele regulate. Or fi ei niște rebeli, dar până la urmă tot tu îi controlezi.



Cei patru apostoli




Nu călcați în lumină

## Da' fața-l ajută?

Aș vrea să mai fie necesar în zilele noastre să vorbești despre cum arată un joc. Mai ales un joc de anvergura lui Starcraft 2. Să spui că arată bine, ca și cum așa ceva nu ar fi implicit. Aș vrea să pot lăuda jocul că arată bine și de la depărtare și de la apropiere, că engine-ul grafic folosit funcționează minunat, mai ales dacă ai un calculator bun. Dar nu mai este nevoie. Arată bine, se comportă bine și sună bine. Se simt cei șapte ani de muncă din spatele lui. Cu toate astea, nu este ceva aparte. Nimic revoluționar, nimic care să te impresioneze. Este doar frumos, nu spectaculos.

■ **(Koniec)**

Sperăm că rândurile așternute aici v-au fost pe plac și de folos. Acestea fiind spuse, încheiem osteniți de atâta scris și jucat, cu o recomandare clară: nu cumva să ratați acest joc! Ne vedem pe câmpiile Battle.net-ului cel DoiPunctZero.

■ **cioLAN, Koniec, Caleb**

### alternativa



**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2**

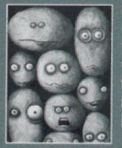
„ E mai tare decât Starcraft, frate?". Nu vă pot spune decât că e o alternativă la Starcraft. Cei de la Relic sunt oameni inteligenți și au înțeles că părintele adoptiv (cel biologic s-a pierdut în negura timpului, ultima dată a fost zărit în compania lui Nether Earth) al RTS-ului clasic nu poate fi învins cu propriile arme și, după un titlu (yup, primul DoW) care n-a reușit să înlocuiască Starcraft-ul în sufletele coreenilor, și-au concentrat atenția în altă parte. Și, zic eu, au reușit. (cioLAN)

***LEVEL APRILIE 2009**

**BUNE:**
- misiuni impresionante ca anvergură și deloc repetitive
- filme care te lasă cu gura căscată
- un multiplayer care te va ține în fața monitorului pentru alți 12 ani
- conservă formula de gameplay consacrată (unii vor fi încântați)

**RELE:**
- poveste cam brânzoasă și plină de stereotipuri
- în multiplayer, mulți adversari îți vor îngenunchea sistemul, dacă nu este unul de ultimă oră
- ne prezintă doar o treime din ce ar fi putut prezenta

**CONCLUZIE:**



Mai mult decât speram, deși așteptările nu erau deloc mici. Starcraft 2 este un joc care a meritat timpul îndelungat de producție, deși putea fi lansat cu toate trei campaniile deodată. Sunt puțin dezamăgit de povestea mai mult decât siropoasă și comunistă, dar dacă alegi să o privești ca pe o ironie, îți poate transmite altceva. În rest, Login & Godspeed!

**8,8**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 09 |
| SUNET | 09 |
| GAMEPLAY | 09 |
| MULTIPLAYER | 09 |
| STORYLINE | 08 |
| IMPRESIE | 09 |




**Gen** Real Time Strategy **Producător** Blizzard Ent. **Distribuitor** Blizzard Ent.
**Ofertant** Game.Shop.ro **ON-LINE** www.starcraft2.com

**CERINȚE MINIME:** **Procesor** Core 2 Duo / X2 **Memorie** 2 GB
**Accelerare 3D** suport Pixel Shader 2.0, 512 MB

# Spovedania unui n00b. Episodul II. StarCraft II.

## Am să mă'ntorc zelot

Cititorilor, iertați-mă, căci am păcătuit. Au trecut ani buni de la ultimul meu meci mai serios de multiplayer într-un sfânt RTS lăsat de Domnul Blizzard pe acest pământ. Se întâmpla în vremuri de legendă, pre când plopul făcea mere şi răchita micşunele, Kali păşea pe pământ printre noi, muritorii cu modemuri, trollul se regenera încetişor, producția sporea când puneai țăranii să repare clădiri în construcție, iar selecția se încălța cu nouă unități, se năpustea asupra vrăjmaşului şi striga că-i uşor. Am cochetat puțin cu multiplayer-ul lui StarCraft, devenit între timp sport național, dar am renunțat relativ rapid atunci când m-am împăcat cu umila-mi condiție de n00b într-ale RTS-ului şi cu gândul că, orice-aş face, există un coreean care o face perfect (discutăm aici despre RTS-ul clasic, marca Blizz şi/sau Westwood, altfel am încins câteva meciuri memorabile în multi cu amicii în Z şi am făcut armata în batalionul Close Combat). N-am urât jocul pentru asta, nu mi-am dorit niciodată o variantă mai light, mai lentă, care să-mi preamărească mediocritatea şi să-mi ofere un fals sentiment de împlinire. Cu alte cuvinte, sunt un n00b al multiplayer-ului competitiv, m-am obişnuit cu această boală ruşinoasă, nu mă mândresc cu ea, dar nu mă aştept ca Industria să se schimbe pentru mine. Aş prefera să mă schimbe ea pe mine. Din nefericire, şi aici risc să dau într-o nostalgie păguboasă, lucrurile se întâmplă tocmai invers cu jocurile AAA. În loc să încerci subtil să adaptezi jucătorul la cerințele şi regulile jocului, procedezi tocmai pe dos. Există o logică foarte solidă în tot acest proces, logica sănătoasă şi fără de cusur a afaceristului, dar asta nu mă împiedică să-mi ies din țâțâni când, după o mizerie de tutorial de cinci minute, care îmi insultă puțina inteligență care mi-a mai rămas, am învățat toate chichițele jocului şi tot ce-mi rămâne de descoperit e o poveste însăilată pe genunchi. Ca să nu mai vorbim de retina arsă de bloom şi tremurul dubios al arătătorului.


Minihiroshima

Să revenim, totuşi, la subiectul articolului de față. Tu, n00b-ul în care mă regăsesc şi eu, eşti catastrofal la StarCraft. Ai vrea să-l joci, dar te snopesc coreenii de-ți sună apa în cap. În plus, eşti brânză bună în burduf de zergling, eşti o putoare dezorganizată, dar cu potențial. La facultate, gimnaziu sau orice formă de învățământ urmezi, ai probleme cu dascălii care dictează ca roboțeii şi te trimit la bibliotecă sau pe internet dacă ai vreo nelămurire în loc să te ia cu încetişorul. În StarCraft, eşti trimis fără milă la miile de ghiduri de strategie şi reluări de pe net. Citeşte şi învață singur. E puțin probabil să dai de cineva dispus să te şcolească, pas cu pas (şi să exersezi alături de el) în străvechea artă a micro şi macro management-ului. O fi existând vreo facultate de StarCraft, dar nu cred că ai ajuns în stadiul în care să-ți doreşti să înveți un joc într-un cadru organizat. E entertainment, nu rocket science. Revenim. Să zicem că îți faci temele cât de cât, înveți un build order, ceva countere, îți notezi pe o hârtiuță scurtături, poate şi câştigi câteva skirmish-uri cu AI-ul. Testul suprem întotdeauna e un meci în multi. Cu un oponent uman. Oamenii sunt răi, deci vei lua bătaie în mod sigur. Mai ales dacă se prind că nu eşti decât un afurisit de n00b. Reamintesc că eşti (adică sunt, că e spovedania mea) un leneş cu exact atâta ambiție cât ai nevoie pentru o pensioară modestă tocată încetişor pe medicamente într-un apartament micuț, deci un eşec te va descuraja şi vei lăsa multiplayer-ul în plata Domnului. Data viitoare vei şti mai bine, şi-ți vei cheltui bănuții pe altceva. Poate o strategie pe ture, poate un action ciobănesc, oricum nu contează. Ei sunt morți pentru tine, buzunarul tău e off limits pentru ei. Eşti un client pierdut. Dar ce te faci când trendul şi Activision spun că ar fi cazul să cobori ştacheta, dar milioanele de coreeni şi buzunarele lor spun altceva? Cum câştigi clienți mai noi, tineri şi mai slabi de înger fără a-ți mula jocul după preferințele „prostimii"? Soluția e atât de simplă, iar compromisul e atât de uşor de văzut şi inofensiv, încât mă mir că tocmai Blizzard, de la care mă aşteptam la orice numai la originalitate şi inițiativă (exagerez puțin, vă dați seama, dar e pentru o cauză nobilă) nu a văzut-o primul. Păi e la mintea cocoşului. Te transformi într-un veritabil domn Trandafir, îi iei de mânuță pe puturoşii care nu vor să ştudieze singuri şi îi înveți, pe cât posibil, să-ți joace jocul cum trebuie, mama lor de leneşi! Cine ştie, poate printre ei zace un geniu. Îi şcoleşti pas cu pas, concept cu concept, rush cu rush, build order cu build order. Le oferi acces instant la informațiile esențiale, poate şi câteva sfaturi de utilizare. Le dai şi buline, ca în clasa întâi, să se dea mari în fața prietenilor cu aceleaşi apucături ca şi ei. Martori îmi sunt Sfântul Ilie şi Mica Sirenă, nu suport conceptul de achievement care nu-ți oferă nimic în joc (unde prin „nimic" înțeleg şi câteva portrete amărâte), dar se pare că mi-am subestimat vanitatea şi m-am trezit jucând ca turbatul challenge-urile din StarCraft 2 pentru a obține medaliile ălea blestemate.

Cred că v-ați prins deja după atâta vorbărie că singura mea dorință este ca procesul de învățare, mai ales în cazul unui „sport" ca StarCraft-ul, să fie cât mai interactiv. Şi structurat, dacă se poate. Nu am considerat niciodată campania single un mod eficient de a te pregăti pentru multiplayer. Am terminat în multiple rânduri


La un grătar cu vecinu' Protoss




campaniile din primul StarCraft şi nu mi-am îmbunătățit jocul în multiplayer. Ba chiar pot spune că am căpătat unele obiceiuri proaste de care mi-e greu să mă dezvăț. Probabil sunt greu de cap, lent sau poate sunt singurul soldat căruia nu i s-a distribuit bastonul de mareşal la încorporare, dar sunt un dezastru în multi. StarCraft 2 (desigur, pe nivelul de dificultate Normal, căci aşa jucăm noi, n00bii; de la Hard în sus se mai schimbă nițel treaba) nu face nici el excepție de la această regulă. În single poți fi creativ, e drept, mai ales dacă vânezi achievement-uri (vedeți, voi le considerați cvasi inutile, dar pentru unii au un rol foarte important în procesul de învățare) dar nu te obligă nimeni. Din curiozitate sau poate din dorința de a vedea cât mai rapid finalul, vei alege calea cea mai simplă (întotdeauna există una) şi vei trece prin campanie ca gâsca prin apă, fără să prinzi mare lucru.

În aceste condiții, cum poate un n00b să-şi pregătească debutul în multiplayer? Netul e plin de ghiduri de strategie oficiale şi neoficiale, reluări comentate şi răscomentate, build-uri şi aşa mai departe, dar până acum, în majoritatea RTS-urilor butonate de mine, am simțit nespus de tare lipsa unui tutorial ceva mai complex, care să mă învețe concepte mai avansate şi, cel mai important, o suită de exerciții, „teme de casă", care să-mi testeze cunoştințele într-un mediu controlat, mult mai sigur pentru respectul de sine decât jungla de pe internet. Pentru că noi, n00bii, nu suntem autodidacți. Şi ne oftică de nu se poate. Şi dacă tot veni vorba de oftică, un scut decent împotriva frustrării pe care orice n00b o simte când este pus în fața unui adversar superior este sistemul de matchmaking, prezentat în detaliu de colegul şi protossul Caleb, deci nu voi insista supra lui şi mă voi concentra asupra a ce se întâmplă înainte să-ți joci meciurile de plasament.

Aşadar, pe lângă campanie, oferta Blizzard pentru single player include şi nouă teste (cu achievement-urile de rigoare, singurele pe care le-am vânat cu îndârjirea caracteristică unui dolofan semivanitos), al căror scop este să te învețe câte ceva despre mecanicile şi tacticile din multiplayer. Există şi tutorialele clasice, dar ele sunt... clasice şi nu prea merită atenție decât dacă n-ai mai jucat un RTS în viața ta.

Cele nouă „teme de casă" propuse de Blizz sunt organizate în trei categorii: Beginner, Advanced şi Expert şi te poartă lin, pas cu pas, prin toate etapele unui meci în multiplayer. Dacă doriți să vă familiarizați cu majoritatea unităților folosite în multi de către cele trei rase, aveți cele trei challenges pentru începători. În principiu, primiți un număr fix de varii unități cu ajutorul cărora va trebui să apărați trei clădiri. Şi să pierdeți cât mai puține trupe („bulinuțele" primite la „absolvire" sunt condiționate de numărul de pierderi suferite).
Şmecheria e că va trebui să le împărțiți în trei grupulețe în funcție de ce unități vă aruncă AI-ul în cârcă. Cred că ați ghicit şi singuri că rolul didactic al acestor încercări este să vă învețe olecuță de micro, până în genunchiul broaştei, şi ce countere să folosiți când vă treziți cu armata coreeanului în bază.

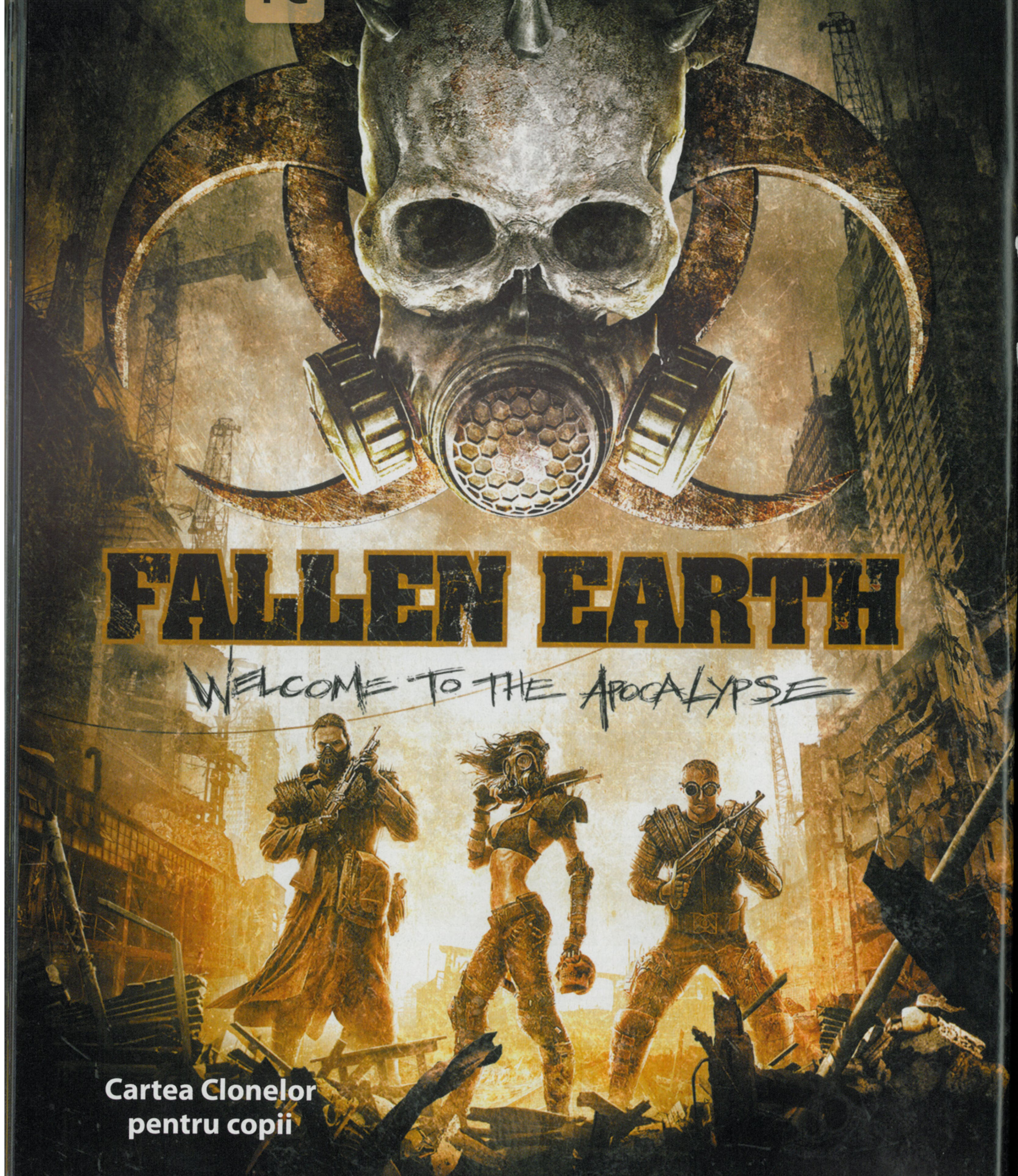
Odată ce ați învățat să respingeți eficient atacurile ciobăneşti ale hoardelor nihiliste, este timpul pentru nițică subtilitate. Testele pentru avansați ne pun la comanda unei mini-armate de unități cu abilități speciale (cum ar fi ghost-ul terranilor sau templar-ul protoşilor) pe care va trebui să le folosim cu maximum de eficiență pentru a extermina un număr cât mai mare de trupeți inamici într-un timp cât mai scurt. Înaintăm astfel în micro, învățăm pe pielea AI-ului importanța abilităților speciale şi, într-un final, suntem gata pentru o imagine mai de ansamblu. Prezentată în „tutorialele" pentru... experți, ceva mai apropiate de „feeling-ul" unui meci adevărat în multi. În Harbinger of Death, de exemplu, primiți o armată Protoss şi misiunea de a curăța harta de tyra... zergi. Contra timp, căci în multi nu stă nimeni după tine, n00b-ule. Pentru a vă reaminti că scurtăturile de pe tastatură n-au fost puse acolo pentru cei care nu-şi permit un mouse, sunteți obligați să folosiți doar hot-key-urile. Şi astfel, în quest-ul vostru pentru medalia de aur şi cele 10 puncte aduse de ea, probabil veți deveni un mic pianist. Opening Gambit, al doilea test pentru n00bii experți, te învață cum să porneşti de la zero o gospodărie productivă, cum şi când să-ți extinzi afacerea, în timp ce vecinii invidioşi pe SCV-ul tău încearcă să-ți strice fengşuiul trimițându-ți diverse satane în bază. Din nou, aveți o limită de timp, deci va trebui să ştiți ce-iăla un build order şi cum să-l eficientizați. Într-un final, este prezentată şi Sperietoarea de n00bi, rush-ul. În Rush Defense, cea din urmă provocare şi cea dintâi lecție de multitasking pe care va trebui s-o visați dacă vreți să aveți succes în multi, trebuie să respingi cu succes un rush zerg şi, în paralel, să distrugi o mini-bază Protoss. Foarte meseriaşe challenge-urile. În sfârşit, cineva a dedicat timp şi resurse învățându-mă să-i butonez jocul şi nu modificându-l după chipul şi asemănarea mea de n00b.

## Bulinuța roşie şi premiul I cu coroniță

O altă găselniță interesantă care trebuie neapărat măcar adusă în discuție, pentru că reprezintă adevăratul magnet de... n00bi tineri şi bătrâni, este sistemul de achievements. Îmi depăşesc spațiul acordat cu atâta bunăvoință de Kimo, deci voi fi foarte succint. Ştiu că veteranii, experții, ze big kahunas albiți pe la tâmple le consideră o şmecherie ieftină. E, într-adevăr, o şmecherie ieftină, dar pe cuvântul meu că e mai eficientă decât o şmecherie scumpă. Mai ales că sistemul blizzardian de achievements este gândit (sau aşa mi se pare mie) astfel încât să te atragă pe nesimțite înspre joc. Nu sunt trântite în dorul lelii, cum a dat bunul Dumnezeu. Cum nu voi ajunge niciodată să joc SC 2 la nivel profesionist şi/sau pe bani la colț de Internet Cafe, singura mea mulțumire de n00b va fi să-mi afişez medaliile şi punctele şi skin-urile şi portretele şi... aşa mai departe. Într-un final, e imposibil ca goana după achievements (având în vedere că unele sunt extrem de greu de obținut) să nu aibă un rezultat benefic asupra performanțelor. Repet, pentru veterani sunt fix apă de ploaie, dar sunt momeala perfectă pentru a atrage un n00b.

La final de confesiune, întrebarea rămâne. Am devenit mai bun? Nici pomeneală. Tot n00b mă numesc, dar sunt pe cale să devin începător în arta multiplayer-ului unui RTS dintr-o familie pentru care nu am simțit aproape nimic timp de un deceniu. E şi asta o chestie... ■

cioLAN




# Cartea Clonelor pentru copii

## Preludiu

„Scriu acestea sub spectrul unei apropiate călătorii care mă va duce dincolo. Nemurirea are marile sale dezavantaje. Mi-am început viața periodic, ori de câte ori vreo furnică mutant sau vreun „Vista" mi-a întrerupt firul existenței de moment. LifeNet sau ceea ce a mai rămas din el m-a adus acum la peste 50 000 de ani de existență. Ar fi fost ușor dacă în ultimii 30 000 de ani aş mai fi schimbat o vorbă cu altcineva decât insectele. Shiva, virusul care a pornit totul, a avut grijă să curețe pământul şi de ultima vietate mai evoluată decât un miriapod… Şi mor. Mor de sete, de foame, de furnici, ars de soare, înecat şi sinucis printr-o multitudine de metode care mai de care mai ingenioase. Am o lucrare în 500 de volume prin care descriu câteva milioane de metode de sinucidere, toate testate. Şi am murit de peste 40 de milioane de ori, în medie cam de 2-3 ori pe zi.

Am făcut ocolul lumii pe jos pe fiecare meridian şi











Sistem bun de generare de personaje

paralelă majoră şi am documentat cu lux de amănunte fiecare pas. Am scris peste 530 de mii de volume, împrăştiate prin toate buncărele LifeNet din lume (cât omenirea a mai existat, o parte din dispozitivele din Marele Canion au fost distribuite uniform în zonele locuibile ale Pământului).
Am văzut 3 civilizații distruse de viruşi, arme şi prostie. Iar acum tot ce mai există sunt eu şi o planetă împădurită plină de creaturi care nu mai au aproape nimic în comun cu fauna care era la început… Da, la început. A venit timpul să mă rup de LifeNet. A venit timpul să dispar. Nu trebuie să mai transcend. Trebuie să… God Damn it, Not AGAIN!"
(Lăsați-mă să Mor, anul 52343 după Renaştere)



Ferestre peste ferestre

Micuțul hominid lăsă din mână volumul prăfuit, dar bine conservat sub stratul de hexaler. 50 000 de ani de căutări şi peste 8 milioane de sisteme solare vizitate i-au adus pe ai lui în acest rai verde.
Grație acestor cărți recuperate de pe întreg Pământul, le-a fost posibil să reconstituie mare parte din istoria acestei planete în ultima sută de mii de ani. Iar decizia de trezire a clonei care sfidase timpul nu a fost uşoară. Aşa că, printr-o mişcare delicată, porni sistemul de dezghețare…

## Post post-apocalipsă

Ca toate relele sau bunele, o apocalipsă nu vine niciodată singură. Ea poate fi urmată de un număr relativ bogat de apocalipse mai mici sau mai mari, în funcție de dispoziția şi profunzimea necesității plantei, respectiv a universului, de a-şi repara greşelile. Câte apocalipse au fost pe pământ, nu am idee. Nimeni nu are pentru că, evident, nu a supraviețuit nimic post-apocalipsă. Dacă ar fi supraviețuit ceva semnificativ, nu ar mai fi fost apocalipsă. Ar fi fost doar ghinion. Oricum, fascinația oamenilor pentru sfârşitul lumii este şi ea în sine fascinantă. Sunt curios cât de departe ne va duce această obsesie. Posibil să nu aflăm niciodată… Oricum, cert e că momentan suntem prinşi în acest circ şi, dat fiind că suntem spectatori cu forța, nu avem decât să-l urmărim sau chiar să participăm. Iar Fallen Earth se încadrează bine în acest curent, reiterând cele două mari frici ale umanității – Decuparea atomului şi ADN-ul plimbăreț. Pentru că, în Fallen Earth, Pământul a fost devastat de un război atomic ca urmare a unei infecții cu un virus incurabil.
Am jucat vreo două luni şi am tot aşteptat şi explozia aia de raze gama, eventul 1-2 meteoriți jurasici, dar se pare că orice apocalipsă are o limită şi există un număr limitat de ori de a spune Post-post-post… post-apcalipsă astfel încât să poți folosi expresia util în conversație. În plus, gândiți-vă ce probleme ar apărea în contextul în care s-ar număra anii – anul 100 de la Marea Virusare, 98 de la Marea Cădere, 55 de la Marea Iradiere, 20 de la Marele Crater şi 10 de la Marele Crater MK2.



Pistoale cu apă versus țeavă de chiuvetă

## Simulare

Aşadar, în cazul în care ați mirosit un pic de frustrare pentru lipsa de informații de până acum, mă simt obligat, nu dator, să vă spun că Fallen Earth este primul MMO indie, adică produs de nişte oameni pasionați, independenți, care nu s-au legat de vreunul dintre distribuitorii aceştia sugători de sânge. Mai mult decât atât, are şi succes. Evident, succesul nu se datorează haiducismului publicitar, ci calității jocului. Pentru că, sincer, m-a surprins încă din primul moment, mă rog, atât pozitiv, cât şi negativ.

Într-o eră în care Fallout 3 este un Oblivion colorat în nuanțe de gri, Fallen Earth este varianta online a ceea ce oamenii aşteptau de fapt. Adică varianta cu poveste dinamică pentru că, în afară de o istorie relativă şi o poveste cam cusută cu ață albă, Fallen Earth nu e cine ştie ce univers. Este doar acțiune în Marele Canion. Călare prin Colorado, după Marea Cădere şi pre-post-Apocalipsa prin Marea Deversare.

Iar ca să mai luminez un „highlight", nu pot să nu aduc în discuție natura jocului de simulator post-apocaliptic. Pentru că în circa 70% din timpul de joc am umblat prin gunoaie şi am recuperat resturi de pe urma a ceea ce a fost. Cu ce am recuperat mi-a făcut totul. Am fătat un cal, am mătărit o arbaletă, mi-am comprimat aerul într-un set superb de pistoale, mi-am topit plumbi etc. Jocul are un arsenal impresionant de specializări de crafting. Pentru că, de fapt şi de drept, asta ai face după o apocalipsă, ai încerca să te foloseşti de ceea ce a rămas pentru a supraviețui. Şi aia înseamnă să-ți faci totul cu mâna ta. Dar mai târziu despre asta pentru că e timpul să bucățim jocul.

## Atribute şi abilități

Nu o să stau să le enumăr acum. Cert e că-ți vei începe viața cu ele la un nivel foarte mare, pentru că în preludiul jocului pari să ai abilitățile maximizate. Evident, după ce vei fi re-clonat în lumea de afară, revii la al tău patetic nivel 1. Sistemul de abilități şi atribute e unul mai ciudat, nu greu de înțeles, dar variat. Atributele sunt multe şi pleacă de la Inteligență şi Memorie şi merg


Modalităţi nocturne de transport


Băncile nu lipsesc din nici o eră...

până la Atletism. Combinaţii de câte două influenţează atât abilităţile necesare în luptă, cât şi pe cele necesare în producţie. Partea neplăcută e că nu ai puncte diferite pentru fiecare. Pe măsură ce joci, vei primi puncte de skill cu care va trebui să creşti atât atributele, cât şi abilităţile. Dacă nu creşti atributele, atunci nu poţi să dezvolţi abilităţile. Punctele de skill sunt puţine şi rare şi un singur nivel per atribut costă 5 puncte de skill, ceea ce te strânge. Oricum, trecând peste asta, e simplu de înţeles, dar al naibii de greu de aplicat dacă nu eşti foarte decis pe ce anume vrei să te specializezi.

Spre deosebire de alte RPG-uri, aici primeşti puncte de bonus dacă faci anumite quest-uri sau lanţuri de quest-uri, aşa că e indicat să faci aproape toate quest-urile din joc ca să prinzi bonusul acela absolut esenţial.

Pe lângă acestea, mai există mutagenii, care sunt de fapt un fel de super-specializare care îţi dă nişte buff-uri drăguţe. Iar în final, unele activabile, buff-uri şi chiar abilităţi mai dubioase, va trebuie să le înveţi din manuale.

Evident, făcând quest-uri şi luptând cu diferite creaturi, vei ajunge să câştigi experienţă şi să creşti în nivel. Numai că acest lucru nu merge prea uşor, aşa că producătorii au împărţit fiecare nivel într-un număr de subniveluri ca să simţi că avansezi. Cu fiecare subnivel primeşti un bonus de puncte de skill, astfel încât să nu te mai plângi că te chinui 3 zile să faci un level up.

## Combat şi PVP

De curând, s-a lansat un add-on care se cheamă Blood Sports şi care aduce PVP-ul în joc. Frumos, nu am ce zice. Însă, lupta în Fallen Earth este destul de neprietenoasă cu jucătorul. Ca model de comparaţie ar fi cea din Elder's Scrolls, adică dai acolo unde te uiţi, la care se mai adaugă şi abilităţile activabile.



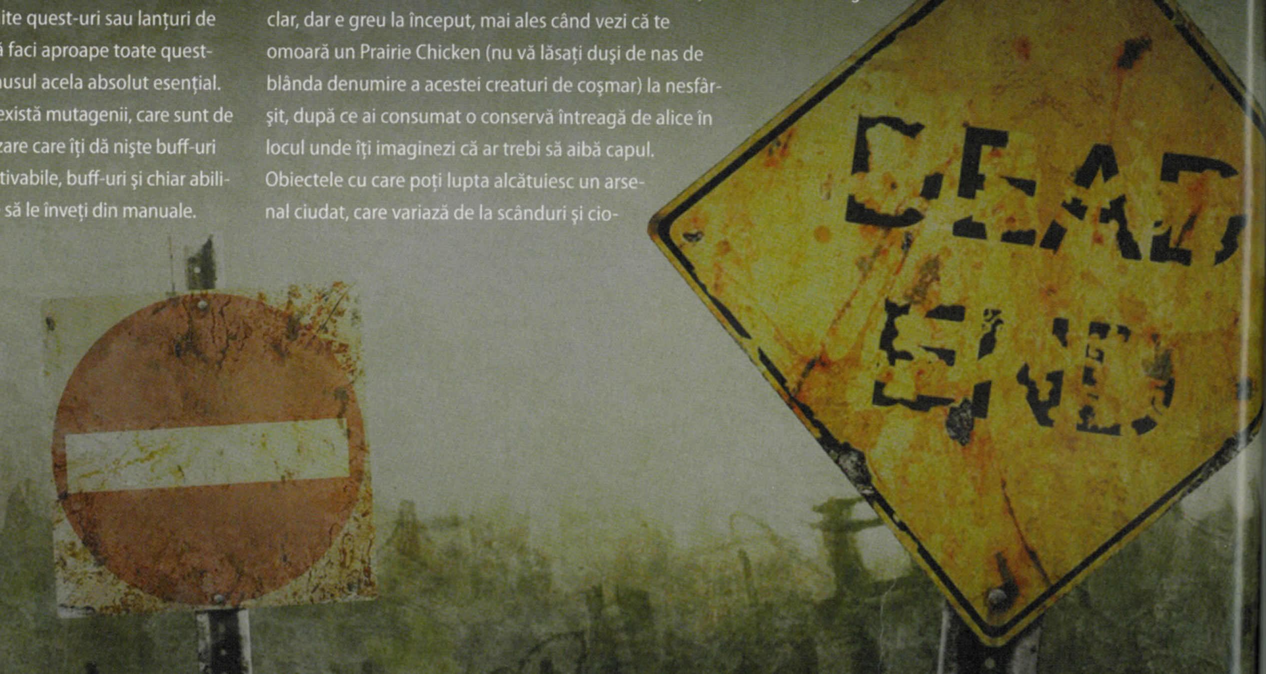
Bun venit... nicaieri

Baiul e că e lipsită de cursivitate, iar rezultatele sunt de multe ori neaşteptate, cam ca moartea... Iar de la distanţă, cu pistoalele şi puştile cu aer comprimat e destul de dubios. Te înveţi, clar, dar e greu la început, mai ales când vezi că te omoară un Prairie Chicken (nu vă lăsaţi duşi de nas de blânda denumire a acestei creaturi de coşmar) la nesfârşit, după ce ai consumat o conservă întreagă de alice în locul unde îţi imaginezi că ar trebi să aibă capul. Obiectele cu care poţi lupta alcătuiesc un arsenal ciudat, care variază de la scânduri şi ciomburi şi ajunge până la arme automate. Evident, e o lume post-apocaliptică.

Cum lupta e destul de dificilă, în PVP contează enorm să ai o inteligenţă gameristică acerbă şi o precizie de campion de Counter Strike. Pentru că altfel nu eşti competitiv şi le dai foarte mult de lucru celor de la LifeNet (sistemul de clonare). Nu zic, te prinde, e bine că e... dar nu e pentru cei slabi de inimă. Deşi, dacă mă gândesc bine, nu văd ce parte din joc e pentru cei slabi de inimă... Oricum, jocul era mult mai hard-core acum vreo jumătate de an. Între timp a devenit mai uşor, pentru că îl jucau vreo câteva zeci de oameni şi se pare că nu le ajungeau banii nici de hosting.

## Crafting

Spuneam că jocul are crafting. Adică nu că are, că ARE. Personal cred că numai în Anarchy Online şi Eve am mai experimentat ceva atât de dezvoltat. Sistemul în sine nu e greu de înţeles. Problema e că sunt foarte MULTE lucruri de înţeles pentru că ai o mulţime de meserii. Ceea ce e fain, mai ales că nu eşti limitat la câte poţi învăţa, ci cât de departe poţi merge. Eşti limitat în sensul că nu prea poţi avea abilităţi bune de „scavenging" şi crafting concomitent cu abilităţi de luptă. Pentru că, de exemplu, dacă vrei să sapi după cupru, ai nevoie un Mining Skill care depinde de nivelul personal de Inteligenţă. Or eu vreau să trag cu puşca, aşa că îmi dezvolt atributul de Percepţie. Punctele de skill sunt puţine, aşa că nu le poţi avea pe amândouă. Ca urmare, fie te specializezi pe căutatul în gunoaie şi renunţi la luptă, fie cumperi materialele pentru crafting de la alţii. Evident, nu vei putea nici la crearea de obiecte să depăşeşti un nivel de „profesionalism" maxim dictat de atribute. Ca urmare, e cam pretenţios.







Însă, dacă-ţi place ideea de crafting şi comerţ, jocul acesta este un mic rai pentru cei cu spirit practic şi mai puţin spirit combativ. Se fac bani frumoşi cu care poţi ajunge să ai lucruri de invidiat printre post-apocaliptici.

## Lumea

Înainte de a trage linie, trebuie neapărat să menţionez că jocul arată ciudat de bine. Oamenii aceştia independenţi au reuşit cumva să sfideze multe dintre regulile clasice ale designului de nivel şi să creeze o lume imensă, foarte legată şi foarte logică, fără a folosi prea multe brizbrizuri. Oraşele sunt excelent integrate în tematica jocului, personajele arată decent, iar animaţiile sunt lucrate. Este primul joc în care nu simt că un idiot mă trimite să omor pe cine ştie cine ascuns adânc în nu ştiu ce codru pe care după 2 minute şi 2 copaci îl găsesc. Fallen Earth este unul dintre puţinele jocuri de pe piaţă care au menţinut ideea de „călătorie", de spaţii întinse, drumuri lungi, aventură, descoperire… (care nu e automată, ci trebuie făcută manual). Şi nu există modalităţi rapide de transport. La început o să ai un cal bătrân şi puturos. Relativ uşor îţi poţi crea un cal mai rapid dacă vrei (şi vrei). Mai încolo, vei avea bani de vehicule motorizate etc. Chiar şi aşa, distanţele de parcurs sunt destul de mari. Evident, fiecare vehicul de transport consumă câte ceva, adică trebuie să cumperi ovăz pentru cal şi benzină pentru vehicule.


Demontând o roabă

Dar nu le ai degeaba, pentru că rucsacul ţi-e limitat şi ca sloturi şi ca greutate maximă, dar poţi transporta lucruri şi cu vehiculul în dotare. A, ca o paranteză, unde mori, acolo îţi rămâne. Poţi vorbi cu cei de la grajduri sau de la garaj să ţi le tracteze, dar contra cost, normal. Atenţie, vehiculele au şi ele viaţa lor, pentru că jocul are şi o formă rudimentară de „mounted combat". Nu-l recomand sincer, dar se poate încerca.

## Hardcore

Deşi prelucrat, jocul este în continuare unul care se adresează pasionaţilor de MMO-uri, nu amatorilor de MMO-uri. Este un ultim descendent al jocurilor online de modă veche, dar care cumva a reuşit să preia multe părţi bune şi din era actuală. Cert e că gustul acesta de „hardcore", adică de joc care mai e şi dificil din când în când, este foarte plăcut. Sunt impresionat de calitatea muncii celor de la Icarius Studios şi sper sincer să-i ţină. Mai sper să înceapă să se axeze pe conţinut mai serios şi mai divers şi în celelalte arii ale jocului pentru că, după nivelul 10, multe lucruri se repetă un pic prea des. Da, e hardcore, dar se poate şi hardcore şi divers şi fun, după cum ne arată CCP-ul. Tocmai de-aia am tendinţa să numesc Fallen Earth un posibil viitor corespondent al lui Eve Online printre MMO-urile cu „picioare".

■ Locke



### alternativa


ANARCHY ONLINE

Jocul se apropie ca stil de Anarchy Online, exceptând modelul de luptă. Însă dacă aţi fost sau sunteţi jucători de AO, sunt în stare să garantez că vă veţi lăsa prinşi foarte uşor de Fallen Earth.

**BUNE:**
- lume imensă
- crafting
- hardcore

**RELE:**
- combat „choppy"
- interfaţă greoaie
- cerinţe sistem

**CONCLUZIE:**



Un MMO de calitate apărut de unde multă lume consideră că e imposibil să apară ceva aşa de „lucrat".

**8**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 09 |
| SUNET | 07 |
| GAMEPLAY | 08 |
| MULTIPLAYER | 08 |
| STORYLINE | 07 |
| IMPRESIE | 09 |




**Gen** MMORPG **Producător** Icarius Studios **Distribuitor** Icarius Studios
**Ofertant** www.fallenearth.com **ON-LINE** www.fallenearth.com

**CERINŢE MINIME:** **Procesor** Dual-core 1,8 GHZ **Memorie** 3GB RAM
**Accelerare 3D** 256 MB VRAM



# NEED FOR SPEED WORLD

## Viteză online

De-a lungul timpului, seria Need for Speed nu a rămas fidelă unui anumit tip de gameplay, desfătându-ne (sau nu) când cu arcade-uri, când cu simulatoare. Cât de reuşit a fost fiecare titlu în parte, ştim deja, însă nici prin gând nu mi-a trecut vreodată că EA va lansa cândva un MMO cu acelaşi nume. Dar a făcut-o, de unde rezultă că există loc pe piaţă şi pentru astfel de jocuri. Altfel nu l-ar fi lansat, nu-i aşa?

## Veniţi de luaţi monedă

Seria nu mai are niciun secret pentru majoritatea amatorilor de curse virtuale, în speţă titlurile arcade. Aşadar, jocul este relativ simplu de jucat. În plus, mai este şi gratuit până la un moment dat, Need for Speed World respectând reţeta folosită de MMORPG-urile aşa-zis gratuite, cum ar fi Runes of Magic. De ce nu este el tocmai gratuit? Foarte simplu: la fel ca în Runes of Magic (cel mai concret exemplu de MMORPG „free"), Need for Speed World este „free2play" până la un anumit nivel, respectiv 10, pentru accesul la conţinut nou, deci şi saltul peste nivelul 10, fiind necesară achiziţionarea unui pachet de upgrade (starter pack), care costă 20 de dolari. Dacă vrei maşini şi upgrade-uri mult mai bune decât ale amărăştenilor, cumperi, ca să le dai peste nas.

Modelul de joc este simplu, iar cei care au jucat Need for Speed: Most Wanted şi Carbon se vor simţi imediat ca acasă, cu condiţia să le fi plăcut unul dintre cele două titluri. De fapt, Need for Speed World foloseşte tocmai mediul de joc din Most Wanted şi Carbon, diferenţa majoră faţă de acestea constând în faptul că, pentru a-l juca, ai nevoie de conexiune permanentă la net şi un cont, ce poate fi creat pe site-ul oficial. De fapt, EA nu a făcut nimic altceva decât să înlocuiască texturile vechi cu altele de rezoluţie mai mare, puţine locaţii fiind refăcute complet. S-a adăugat un fundal mai oacheş acolo, doi zgârie-nori dincolo, puţină iluminare dinamică şi efecte de lumină ultimul răcnet - ce au mai degrabă rolul de a masca imperfecţiuni şi gata, avem harta. Până şi modurile de joc s-au păstrat, acestea împărţindu-se în curse de tip circuit (două sau mai multe ture), întreceri ce pornesc dintr-un punct A şi au ca destinaţie un punct B, precum şi urmăriri în cel mai pur stil Most Wanted cu poliţia pe urme, jucător vs. AI. Acesta este singurul mod de joc exclusiv single-player, urmăririle fiind activate de simpla ciocnire cu o maşină de poliţie, restul fiind disponibile atât în single, cât şi în multiplayer, adevăratul motiv pentru care alegi să joci NFS World. Sau cel puţin aşa ar trebui.

## Microtranzacţii

Aşa cum spuneam, trebuie să plăteşti pentru a avansa în nivel peste pragul impus de EA mocangiilor.


















Dar pentru a-ţi creea reale avantaje în curse mai ai nevoie de ceva – de un set de abilităţi şi power up-uri, ca orice MMORPG auto (nu că ar fi prea multe) care se respectă. În fiecare categorie de cursă avem la dispoziţie maxim patru power up-uri, ce pot fi utilizate doar de câteva ori înainte să rămâi fără. Pentru a le avea apoi din nou la dispoziţie trebuie să le alimentezi sloturile aferente cu boost - moneda care susţine de fapt economia jocului, sau să câştigi acest drept la finalul unei curse, ca un fel de bonus pe lângă suma de bani câştigată. Chestie de noroc, pentru că bonusul nu alimentează întotdeauna power up-ul pe care îl doreşti sau poate fi cu totul altceva, cum ar fi mai mulţi bani. Dar şi această problemă poate fi uşor rezolvată cu banii de pe card, EA oferind spre achiziţie pachete de boost ce pot atinge preţul de 40 de dolari bucata.

Evident, cel mai utilizat power up este Nitro. Pe lângă Nitro, unele dintre cele mai importante ar fi Traffic Magnet, ce provoacă atacul kamikaze al şoferilor din trafic asupra unui concurent aflat pe o poziţie fruntaşă, Evade, care te poate salva urgent de poliţie şi un altul ce poate activa încă o tură de circuit pentru a-ţi mai da o şansă să ajungi plutonul fruntaş din urmă. Dar asta este doar părerea mea, oferta fiind mai generoasă. De exemplu, un alt power up îţi permite să treci ca prin brânză peste participanţii la trafic, existând, de asemenea, un altul (scutul) care te poate apăra de cele activate de alţi jucători împotriva ta. Singura problemă este că mare parte dintre jucătorii pe care îi veţi întâlni online sunt lipsiţi de fair play, aceştia neezitând să încerce scoaterea altor concurenţi din cursă „the old fashion way". Iar odată ce te-ai dat de două ori peste cap sau ai muşcat dintr-un zid, este foarte greu să mai ajungi pe cineva din urmă, iar asta cu condiţia să ai mult, foarte mult Nitro şi Traffic Magnet sub capotă.

## Aşadar, plătim?

Pai dacă într-adevăr vrei să conduci maşini din ce în ce mai bune, trebuie să plăteşti 20 de dolari în primă fază, iar apoi cel puţin încă pe atât şi tot nu ţi-ar ajunge. Păcat că pachetele de upgrade ale maşinilor sunt puţine, generice, iar oferta auto deloc generoasă, deşi poţi închiria una mult mai bună decât a ta, chiar dacă nu ţi-o permiţi încă. Dar şi aici este o problemă: ai nevoie de boost, ce poate fi cumpărat numai pe banii din buzunare, şi uite aşa te poţi trezi că ai dat o grămadă de bani... pe ce? Pe un NFS Most Wanted cosmetizat şi foarte puţin îmbunătăţit la capitolul gameplay sau deloc. AI-ul este foarte abordabil, cu excepţia unor momente în care poliţia reprezintă, într-adevăr, o provocare, în timp ce specia umană de care te vei izbi online ridică noi probleme. Jucători fără scrupule sau pur şi simplu imbecili sunt cu duiumul, iar cei de nivel mare sunt relativ puţini, majoritatea refuzând să înghită găluşca, fapt ce generează alte probleme. De exemplu, puţinii jucători de nivel mare nu prea mai au cu cine concura de la un anumit nivel în sus, având în vedere că majoritatea covârşitoare se opreşte la nivelul 10. Plictisiţi de stagnare, la un moment dat aceştia nu vor mai frecventa lumea din NFS World. Iar asta este doar una dintre multele probleme, cele mai mari fiind oferta săracă, lipsa conţinutului nou şi absenţa unor recompense cu adevărat importante. Ca să ne ia banii, NFS World ar trebui să creeze un dram de dependenţă, dar în starea lui actuală nu poate emite astfel de pretenţii. Totuşi, pe lume sunt destui fraieri...

■ KiMO

### alternativa



**TEST DRIVE UNLIMITED**

Adevăratul MMO auto, Test Drive Unlimited nu cere niciun bănuţ în plus după achiziţie şi vine cu ceva ce NFS World nu poate oferi – maşini de vis, grafică de zile mari şi curse single sau multiplayer memorabile. Avem chiar şi motoare.

**BUNE:**
- power up-urile
- ne putem teleporta la locul unei curse, „sărind" direct în ea

**RELE:**
- grafica „ştearsă"
- inconsistent din toate punctele de vedere

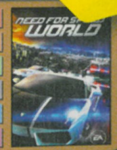
**CONCLUZIE:**



Bun de încercat pană la un anumit punct, dar să nu daţi bani pe el. Nu oferă suficient de multe satisfacţii ca să îi merite.

**6,2**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 06 |
| SUNET | 06 |
| GAMEPLAY | 07 |
| MULTIPLAYER | 06 |
| STORYLINE | -- |
| IMPRESIE | 06 |




**Gen** MMO/Arcade **Producător** Black Box **Distribuitor** EA
**Ofertant** world.needforspeed.com **ON-LINE** world.needforspeed.com

**CERINŢE MINIME:** **Procesor** 2,5 Ghz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM



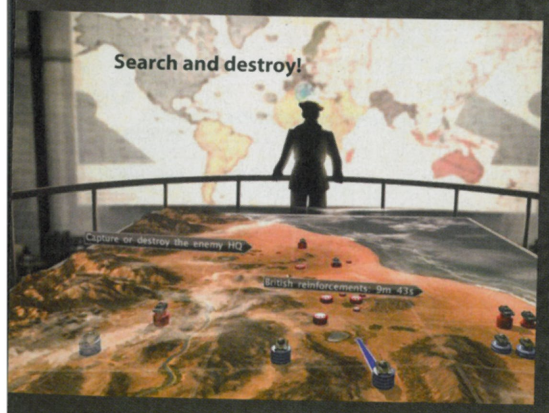


## Strategie la grămadă

# R.U.S.E.

Vă garantez că nu am nimic cu Ubisoft. Îmi place Silent Hunter, mi-au plăcut Might and Magic şi Heroes of Might and Magic 5, încă joc IL-2 şi aproape orice joc de calitate. Observ însă că în ultima vreme oamenii aceştia au cam luat-o prin cartofi. Nu mă refer aici la Ubisoft România, ci la toată corporaţia, şi nu mă refer la toate jocurile lor, ci la cele care mă interesează pe mine şi care mi-au trecut în ultima vreme prin mână.

R.U.S.E. a debutat pe piaţă cu un trailer absolut superb, în care doi oponenţi ai zilei de mâine se luptă pe un Microsoft Surface. Viitorul era acolo, cu un alt tip de gaming, cu o altă abordare, un viitor pe care mi-l doresc din toată inima. După un asemenea trailer, am urmărit îndeaproape jocul şi evoluţia sa pentru că, într-un fel, asociindu-l cu acest film, eram sigur că o să descopăr un gameplay avangardist, un RTS „out of this world", plin de originalitate şi fun. De ce nu, chiar dificil de abordat şi care să te pună la încercare. Ce am descoperit... e cu totul altceva.



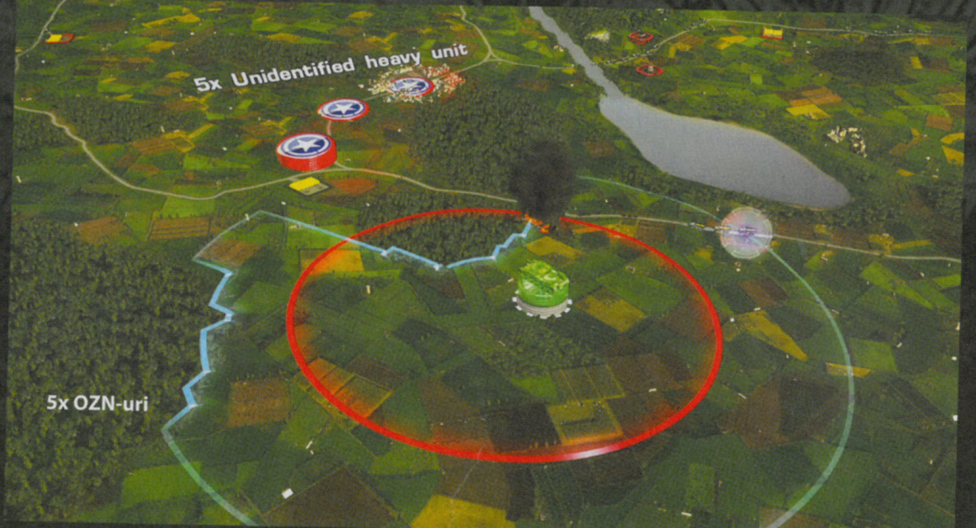
Search and destroy!

## Prequel

În R.U.S.E. ce se întâmplă ca stoyline în campanie este complet neesenţial. Tot ceea ce trebuie să ştii este că eşti un american cu gura mare şi indisciplinat, care din greşeală face un lucru bun, iar ca urmare, un general englez îl va pupa în fund până când i se va toci faţa. Adică pe tine. Şi te vei simţi bine pentru că jocul nu cere absolut nimic de la tine în afară de click and shoot. Oricum, se vorbeşte despre campanii istorice şi fapte de vitejie dubioase, care chiar şi pentru un novice ca mine par aleatoare şi slab documentate. E un joc produs, în opinia mea, exclusiv pentru piaţa americană, într-o tentativă nereuşită de a fura grupul ţintă de clienţi specifici lui Activision – The (low IQ) Consumer. Dar trecând peste opiniile personale izvorâte din frustrare, jocul acesta are totuşi probleme serioase.

## Gameplay simplist

Un gameplay simplist nu înseamnă neapărat un lucru rău. Un joc fără interfaţă nu este imposibil să existe. Însă atunci când le combini şi scoţi orice element care aduce fun în RTS-uri, ai un arcade dubios de consolă. Pentru că R.U.S.E. asta e, un joc gândit pentru console, altfel nu-mi explic lipsa elementelor din joc care fac din RTS, RTS. De exemplu, se ştie că primul RTS serios din istorie, Dune 2, avea câteva opţiuni simple şi un gameplay la obiect. Dar până şi acolo exista un minim control al unităţilor, în sensul că le puteai spune: „HO! Nu urmări acea unitate toată harta". Ei bine, unităţile din R.U.S.E., oricât de bine documentate sau simulate sunt ca putere şi calitate a focului, sunt ca oile. Văd o ştevie şi dă-i după ea. Dacă se mişcă, fugi până o prinzi. Mai exact, au un AI complet rudimentar, care nu este suplimentat de controale. Adică nu ai niciun control în tot jocul asupra unităţilor. Tot ce poţi să faci este să o selectezi şi să-i spui unde să meargă sau pe cine să atace. Gata gameplay-ul. Păi ce să mai zic în review?! Să zic de puterile speciale? E ca şi cum ai pune o cireaşă pe un foietaj lipsit de cremă sau de orice alt ingredient menit să creeze perspectiva unei prăjituri.



5x Unidentified heavy unit

5x OZN-uri





Prinşi ca nişte şoareci

Pe lângă asta, nu am trecut de misiunea a patra – cred. Şi asta pentru că îmi murea un tanc din cele opt câte aveam. Evident, făceam obiectivul, terminam cu succes, dar întotdeauna pierdeam un tanc. Neavând posibilitatea tehnică de a-mi construi o altă strategie decât să închid ochii şi să dau clic, nu am avut norocul necesar să avansez cel puţin pe varianta de STEAM a jocului. Nivelul de dificultate a fost unul normal. Oricum, poate sunt eu cretin, poate că nu am săpat destul de adânc, poate că nu am avut răbdare şi timp să mestec limba asta de papuc suficient de mult.

## Multiplayer

Cu multiplayer-ul lui R.U.S.E. am luat contact de pe STEAM de când era în beta. Recunosc că m-am distrat un număr de meciuri pentru că acolo, ca şi în Starcraft, e vorba de a te folosi de mediu şi de unităţi şi în alte moduri decât strict ca la carte, pentru a câştiga. Problema e că lipsa elementelor de profunzime a jocului creează repede plictiseală. Pe lângă asta, că tot ziceam de Starcraft, din R.U.S.E. lipseşte acea simplitate de utilizare, chiar dacă gameplay-ul este atât de simplist. Oricum, jocul este mult mai distractiv în multiplayer decât în single player. Adică va avea cu siguranţă un fun-base pentru că problema se pune diferit. Mă gândesc, pe lângă profilul de console, producătorii l-au gândit din start pentru multiplayer deşi nu suficient. Asta pentru că nu e ATÂT de fun încât să creeze rejucabilitate la nivel foarte înalt.

## Tehnicalităţi

Trecând peste seria de conversaţii stupide de film american de război de mâna a treia, jocul oferă totuşi o experienţă vizuală şi auditivă de excepţie. Aici se vede cel mai bine de unde a plecat jocul. Avem o abordare de tip table-top cu zoom dinamic. E frumos cum se pot vedea personajele din cameră când faci zoom la maxim. E şocant şi cât de mult te poţi apropia de unităţi şi cât de uşor poţi evalua câmpul de luptă. Nivelul de detaliu şi prelucrarea artistică sunt speciale, chiar unice în natura lor. Măcar din acest punct de vedere avem un joc de excepţie. Păcat că această originalitate nu se regăseşte în partea cea mai importantă a unui joc – gameplay-ul.

Pentru a nu trage concluzii generale, varianta de PC a lui R.U.S.E., controlată clasic, cu tastatură şi mouse, este un joc care se adresează unei pături a populaţiei care în ţara noastră nici nu are calculatoare. Variantele de console nu le-am testat, dar tind să cred că acolo experienţa va fi radical diferită, poate chiar opusă. Potenţial există. De fapt, a existat permanent, însă, ca în 70% dintre jocurile care apar pe piaţă în fiecare an, a rămas neexploatat.

Asta e... Viitorul trebuie să mai aştepte.

■ **Locke**



Avansăm pe jetoane



### alternativa



COMPANY OF HEROES

Acesta e un RTS de calitate. Nu găsesc niciun motiv pentru care să joc R.U.S.E. în condiţiile în care am Company of Heroes aproape sau chiar Men of War.

**LEVEL NOIEMBRIE 2006*

**BUNE:**
- grafică
- atmosferă
- multiplayer

**RELE:**
- campania single
- prea simplu
- potenţial irosit

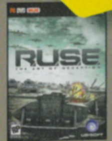
**CONCLUZIE:**



Grafică excelentă, dar lipsuri mari la capitolul gameplay.

**6,8**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 10 |
| SUNET | 08 |
| GAMEPLAY | 05 |
| MULTIPLAYER | 08 |
| STORYLINE | 04 |
| IMPRESIE | 06 |



**Gen** Strategie **Producător** Eugen Systems **Distribuitor** Ubisoft
**Ofertant** Ubisoft Romania **ON-LINE** ruse.uk.ubi.com

**CERINŢE MINIME:** **Procesor** Dual-core 2,4 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** 256 MB VRAM





# Demon's Souls™

## Moartea e un sfetnic bun

Mai ziceau unii: „Unde-s decesele de alltădată?" Au şi ei dreptate. După experimentarea unui joc precum Fable 2, hai să zicem action RPG-ul (deşi etichetarea simplă a vreunei producţii molyneuxiene e oarecum aberantă) echivalent ca exclusivitate pe X360 şi paradoxal opus lui DS, nici eu n-aş şti cum s-o spun mai bine. Nu zic, posedă bietul joc poveste faină şi grafică simpatică, dar dificultatea redusă la absurd a jocului (respawn-ul infinit cu pierderi minime în contextul în care inamicii trosniţi îşi păstrează viaţa redusă), care dă din start impresia că trişezi, plus numeroasele scăpări în Lumea lui Tamagochi îl fac mai greu suportabil pentru cei avizi de niscai provocare. Orice individ şcolit cu Zelda şi / sau Diablo apreciază o doză de scandal. Ca să nu mai vorbesc de fanii Die by the Sword. Însă lumea jocurilor de acum pare să le refuze orice of şi contestaţie a orientării spre casual, în condiţiile în care apar destule titluri care se joacă, practic, singure - sau oricum, mult nu ar mai lipsi. Dar cei care se grăbesc să-şi îndrepte degetele butucănoase către console, ar face mai bine să şi le-nfigă înapoi în nas. Dovadă stă Demon's Souls, un proaspăt ARPG de consolă (mă rog, proaspăt în Europa şi implicit în redacţia noastră, căci prin Japonia şi SUA se lăfăie încă de anul trecut pe rafturi), croit de From Software, cu mult koi, stil şi tot atâta durere-n cot faţă de trendurile actuale. Sprijiniţi de filiala japoneză a Sony Computer Entertainment, în caz că mai aveaţi dubii, dar în nefericitul context al exclusivităţii pentru PS3. Tot pe console Sony a luat naştere şi franciza al cărui urmaş spiritual e DS, mai precis King's Field, semnat de aceiaşi From Software, serie apusă în urma refuzului dezvoltatorilor de a-l mai continua, din pricina costurilor ridicate de producţie. Aşadar, „veteranii" sunt invitaţi să-şi încerce din nou oasele ruginite cu un titlu „pe bune", ocazie perfectă şi pentru n00bi să cunoască realităţile crude ale fantasy-ului întunecat virtual. Cu avertismentul că, încă de la primul pas, s-ar putea să-şi pipăie o gaură sângerândă sub şold.







Ca orice ARPG setat pe gameplay și atmosferă care se respectă, DS prezintă destul de succint o poveste de fond, presărată cu mici detalii prin porțiuni ale lumii de joc și în dialogurile cu NPC-urile, în cel mai pur „Stay a while and listen" stil. Tărâmul Boletaria, un fel de Europă medievală fictivă, sub cârma vârstnicului rege Alland XII, cunoscuse o perioadă de reală prosperitate. Bazată însă pe lăcomia monarhului, care, printr-un ritual întunecat, păgân, a folosit puterea sufletelor în propriul său beneficiu. Pacea a fost însă tulburată de o ceață densă, care a invadat ținutul, aducând odată cu ea hoarde demonice care se hrănesc cu sufletele oamenilor, sub comanda Celui Străvechi (The Old One), un demon de o putere inimaginabilă. Cei goliți pe interior s-au transformat în niște brute nebune și foarte violente, iar haosul a pus stăpânire peste biata Boletarie. Deși mulți s-au încumetat să se aventureze prin vălul de ceață pentru a căuta salvarea, cei mai mulți s-au pierdut în el sau au căzut victime ale puternicilor demoni. Un astfel de erou ești și tu, iar succintul tutorial te trântește în ghearele unei dihănii imense, care-ți face urgent de petrecanie. Astfel, sufletul tău este purtat în Nexus, unde Fecioara Neagră, conducătoarea acestui loc mistic, te însărcinează, ca și pe ceilalți temerari, să călătorești în diversele regiuni ale Boletariei și să aduci suflete ale demonilor, folosite de oameni pentru a crește în putere și în cele din urmă pentru a rupe lanțurile Haosului de pe ținutul desacralizat. Ce urmează este o înfruntare tensionată, continuă, remarcabile întâlniri cu mari nume din Boletaria, acum simpli supraviețuitori ai urgiei și un număr satisfăcător de boși (sau mari demoni), din cei mai diverși și inpirați. Nu vă spun mai multe despre asta, fiindcă ar fi păcat, ci




vă îndemn să lăsați atmosfera magică a coruptei Boletarii să vă șoptească singură trista ei poveste. Și NPC-urile, foarte multe la număr. Deși generice ca rol, realizarea lor și contopirea cu fondul depresiv și plin de disperare le face totuși memorabile. Trebuie să știți doar atât: finalurile fac toți banii și mi s-au părut unele dintre cele mai de bun simț încheieri întâlnite în vreun joc....

## Aspru-aspru!

Înainte să vă avântați în aventură, urmărită de o cameră plasată în spatele eroului, aveți de ales sexul, aspectul, numele și clasa inițială de personaj. Dacă ecranul de selectare a mutrei m-a lăsat rece, fiind aproape la fel de greu să-ți tragi un fățău decent cum era și în Oblivion dacă țineai morțiș să joci ceva mai uman, clasele de personaje m-au încântat peste măsură, mai ales odată ce am putut constata diferențele de abordare, uriașe încă de la bun început, pentru fiecare în parte. De la cavaleri și barbari la hoți și magicieni, plus alte câteva tipuri, diferă atât statisticile de început, cât și echipamentul primit, armele sau tipul de magie disponibil, precum și maniera în care pot rezolva anumite situații de gameplay. Alegerea depinde evident de propriile apucături, însă vă recomand să începeți cu o clasă melee, pentru a vedea pe pielea voastră cât de superbă este implementarea meleului. Ce-i drept, singurele posibilități de atac la distanță sunt date de arcași și de magi, însă până și aceștia vor trebui să recurgă la Sfântul Par din când în când. De ce? Păi nu v-am zis că-i hardcore? Sper că nu vă așteptați să plonjați pe după vreun zid și să așteptați cuminței regenerarea vitalității și a manei, nefiind deranjați între timp de turbații mâncători de suflete omenești. Nu, prieteni, nu veți găsi așa ceva aici. Și puteți să vă luați adio și de la spam-ul cu poțiuni de restaurare, fiindcă DS are grijă ca resursele voastre să fie limitate și imposibil de folosit pe loc, iar pentru a progresa în joc, fiecare lovitură de sabie și abordare a unor adversari va trebui cântărită de două ori înainte de execuție. Personajele, deși nu se mișcă greoi, au o anumită lentoare în executarea unor acțiuni, iar acest fapt este exploatat de inamici, nu atât inteligenți cât rapizi și letali. În bătaie, Stamina este moneda de schimb, pe care va trebui să o administrați cu zgârcenie. La asta se adaugă controlul foarte bun al atacurilor, eschivelor și paradelor, satisfăcător cum rar mi-a fost dat să întâlnesc, dar la fel de neiertător cu cei care ezită. Dacă vă imaginați că puteți răzbi tocind principalul buton de atac, mâna pe mouse și înapoi la Torchlight. Demon's Souls solicită implicare totală și ochi bine beliți la ceea ce se întâmplă, fiindcă numeroșilor inamici aparenți li se adaugă ambuscade și capcane în cele mai neașteptate locuri. Pe măsură ce mardești necurați, câștigi suflete - moneda de schimb folosită pentru aproape orice, de la cumpărarea, repararea și îmbunătățirea echipamentului, care se degradează pe măsură ce este folosit, până la creșterea atributelor de bază. Vitality crește numărul de puncte de viață și viteza de mânuire a armelor. Intelligence oferă mai multă Mana și socluri pentru magii. Endurance, pe de altă parte, conferă bonusuri la Stamina, greutatea maximă a echipamentului ce poate fi cărat, dar și rezistență la foc, otravă și sângerare, devenind poate cel mai important. Strength crește puterea loviturilor, ca și Dexterity, care însă reduce penalizarea la cădere. Magic crește intensitatea efectelor magiei, în timp ce Faith dă acces la puteri miraculoase și le intensifică efectele, mărește numărul de miracole ce pot fi învățate și totodată ridică rezistența eroului la magie. Luck folosește evident pentru l00t,



M-am scos cu arma asta








dar și pentru a crește rezistența la boală. Fiindcă, desigur, te poți îmbolnăvi de la atâta stres. Nu în ultimul rând, Soul Level crește automat odată cu investirea de puncte în oricare alt atribut și oferă o armură mai bună (doar împotriva loviturilor fizice). În cazul în care sunteți destul de naivi să sperați că personajul va deveni overpowered și va efectua niscai pwnage prin Boletaria, v-o tai eu: nici pomeneală. În schimb, veți beneficia în timp de mai multe opțiuni și de posibilitatea de abordare a unor zone inaccesibile din motive tehnice (adică unde v-o luați fără discuții pe cocoașă). Că tot veni vorba, să vedem ce se întâmplă când crăpați. E important, fiindcă



Vânătoare de dragonei

vă veți petrece o bună parte din timp dând cu botul de țărână. Ei bine, în loc să vă dea o mână de ajutor, precum alte titluri, DS vă pedepsește eșecul. Totuși, nu fără a vă acorda o șansă. Mai precis, odată cu moartea fizică (personajul lasă o băltoacă de ketchup la locul faptei) veți fi transportați la intrarea în regiunea pe care tocmai o explorați, însă în formă de spirit, iar toate creaturile normale bătute fizic vor reapărea, cu excepția boșilor și a anumitor elemente interactive. Baiul este acela că, în Soul Form, cum îi zic producătorii, viața îți atârnă pe la jumătate (cel puțin până nu faci rost de anumite bonusuri), iar refacerea traseului până la pata de sânge care marchează locul decesului este cu mult mai dificilă. Totuși, reușita este răsplătită prin faptul că poți păstra sufletele acumulate până în acel moment. Și credeți-mă, la cât de nemilos e jocul, veți risca să catapultați controller-ul pe geam de fiecare dată când se va întâmpla asta. Adică al naibii de frecvent. Printre obiectele pe care le veți descoperi se numără tot soiul de arme și nelipsitele materii prime necesare îmbunătățirii armelor. La înfrângerea unui boss, se activează un waypoint către acea locație, pe care-l puteți folosi exact ca-n Diablo, pentru călătorii rapide. Și e foarte bine așa, fiindcă monstrulanii normali se respawnează imediat ce părăsiți o zonă și reveniți s-o mai explorați. După ce veți fi completat primul sector din prima regiune, revenind în Nexus printr-un portal, veți putea alege să explorați oricare dintre celelalte regiuni, devenite între timp disponibile.




Un alt element de culoare interesant este tendința generală a personajului și a lumii. În funcție de atitudinea față de NPC-uri, personajului i se schimbă tendința către Pure Black (dacă ești rău) sau Pure White (dacă pui osu' la treabă să-i ajuți pe cei necăjiți). În timp ce tendința personajului e permanentă, fiecare regiune în parte se




Altair?





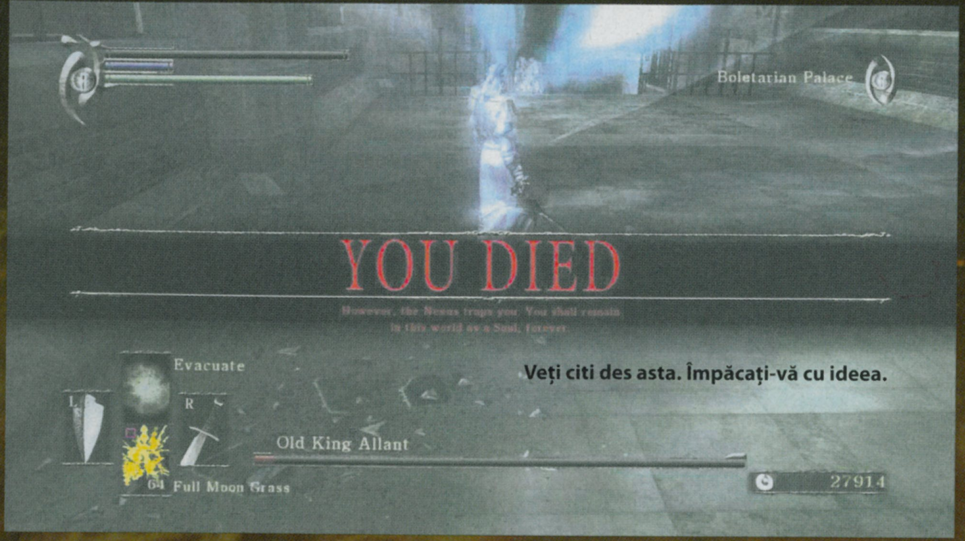
Auci, m-a compostat!

modifică în funcţie de acţiunile săvârşite acolo. Pure White înseamnă în general inamici mai uşor de bătut, dar şi o răsplată mai mică ca drop-uri de obiecte rare şi o şansă crescută de găsire a obiectelor vindecătoare, precum şi mai multe puncte de viaţă în Soul Form, în timp ce Pure Black e perfect pentru grinding (şi DS cam invită la grinding, dar vă spun că e cel mai plăcut şi satisfăcător grinding pe care l-am făcut vreodată), dând arme rare, dar având şi inamicii mai puternici în condiţiile în care eroul se trezeşte cu mai puţină viaţă în Soul Form decât în mod normal. Fiind două polarităţi cu două feţe te opuse ale Boletariei, ele dau practic un total de două variante ale NPC-urilor (de exemplu un NPC killărit în formă fizică într-o lume Pure White continuă să existe în Pure Black ca Black Phantom), aşa că ambele merită explorate (jocul vine cu Strategy Guide şi veţi afla ce trebuie făcut pentru a schimba polaritatea lumii).

## Proletaria needs you!

Dacă alegeţi să jucaţi online, jocul poate deveni mult mai uşor, dar vă şi expuneţi unor ameninţări. Mai precis, multiplayer-ul e contopit cu experienţa single. Pe măsură ce jucaţi, veţi vedea fantomele celorlalţi jucători aflaţi în aceeaşi zonă, având ocazia să descoperiţi noi secrete care v-au scăpat (pasaje, manete). În acelaşi timp, dacă sunteţi în formă fizică şi vedeţi pata de sânge a altui jucător căzut, puteţi revedea ultimele lor acţiuni, ceea ce vă poate ajuta să evitaţi anumite situaţii sau capcane. Fiecare jucător poate totodată lăsa mesaje pe pardoseală, avertizându-i pe ceilalţi de existenţa anumitor pericole sau revelându-le diverse aspecte ale jocului, ca poziţiile capcanelor, tactici care funcţionează împotriva unor monştri sau boşi sau chiar îi pot induce în eroare. În modul cooperativ, gazda joacă în corpul fizic, iar musafirii (maxim doi) apar sub formă de suflete şi se pot întoarce la aventura lor doar odată ce înfrâng un boss. Şi cum ştim că necazurile îi unesc pe oameni, veţi fi surprinşi cât de bine vă veţi înţelege cu străini totali, prin simple gesturi şi anticipând necesităţile lor. Forma competitivă permite invadarea lumii de joc a altui jucător ca Black Phantom pentru a-l ucide. În cazul unui succes, invadatorul se întoarce la forma lui fizică. Altfel, cel care se apără bine primeşte o parte din sufletele agresorului său. Există şi mari surprize (ok, poţi să apari ca ... mnu vă spun), însă ideea este că n-am mai întâlnit un asemenea multiplayer şi sunt realmente impresionat. Ce mai turavura. Dacă aveţi PS3, puneţi mâna pe el!

■ **Caleb**



Veţi citi des asta. Împăcaţi-vă cu ideea.

### alternativa


KING'S FIELD IV - ANCIENT CITY

Acelaşi producător, alte vremuri, însă un joc foarte reuşit, care a marcat cizelarea maximă a elementelor seriei. King's Field IV este un RPG cu luptă la persoana întâi, puzzle-uri şi multă explorare a unei lumi cu atmosferă magică, în care eroul trebuie să întoarcă un idol blestemat în Străvechiul Oraş pentru a salva omenirea de la un sfârşit tragic, în ghearele unor dihănii însetate de haos. KF IV te forţează să chibzuieşti bine înainte de folosirea magiei sau a forţei brute. E de PS2, iar discul funcţionează perfect şi cu PS3. Partea mai dificilă este să-l procuraţi.

**BUNE:**
- hardcore ca la mama acasă, dar extrem de satisfăcător
- sistem de luptă reuşit
- multiplayer inedit, încurajează cooperarea strânsă

**RELE:**
- n00bii vor fi striviţi fără milă
- uneori frustrant
- poveste ca şi inexistentă în afara fondului şi a ocazionalelor detalii tulburi

**CONCLUZIE:**



Cel mai reuşit Action RPG recent de pe PlayStation 3 şi probabil de pe orice platformă. Greutatea nimicitoare este perfect balansată de satisfacţia enormă (de a supravieţui), iar conservatorismul aparent orbesc se dovedeşte inteligent combinat cu elemente inovatoare, într-o experienţă unică. Vă va ţine cu frica-n sân pentru mult timp.

**9**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 09 |
| SUNET | 09 |
| GAMEPLAY | 09 |
| MULTIPLAYER | 10 |
| STORYLINE | 7 |
| IMPRESIE | 10 |



**Gen** Action RPG **Producător** From Software, SCE Japan **Distribuitor** SCE **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.demons-souls.com

Consolă PlayStation 3







X360 PS3



# skate3™

## Cui îi trebuie dinți ca să se dea pe o placă?

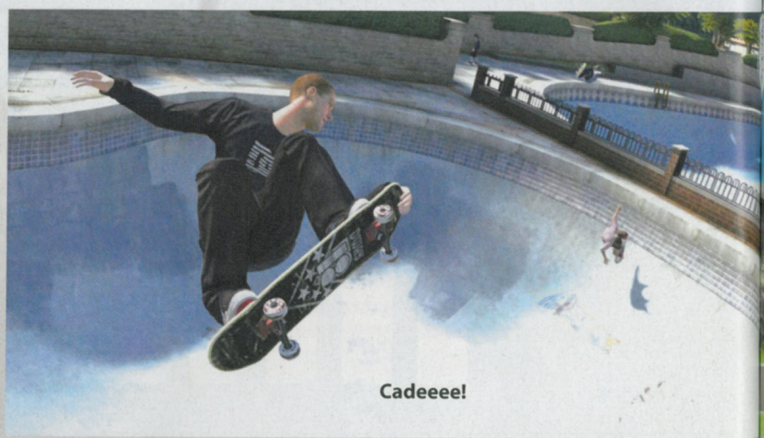
Lumea din jur se află în continuă schimbare. Am citit în Fundația lui Asimov o descriere excelentă a lumii și a modului în care evoluează. Deși din punct de vedere tehnologic facem salturi gigantice de la un an la altul, ca să nu spunem de la o generație la alta, rămânem închistați în niște reguli comportamentale etice arhaice, care ne opresc evoluția spirituală și ne fac niște neandertali care se folosesc de nave spațiale fără niciun fel de discernământ. Tare nea' Asimov ăsta, iar cartea o recomand tuturor celor cărora le-a scăpat până acum.

De ce mă iau de evoluția spirituală și de cea tehnologică? Pentru că, pentru mine, puținii care ies din tiparul social oferit implicit de cei din jur, chiar băgat forțat pe gât, sunt cei care evoluează din punct de vedere spiritual. Deși pentru unii și pentru alții, mai ales pentru niște boșorogi, par niște paria ai societății, mie mi se par niște oameni care gândesc out of the box. Și nu mă refer la cei care trăiesc prin scorburi sau boschetari care redescoperă natura și renegă tehnologia pentru că este pângărită. Nu, aceia sunt niște idioți. Mă refer la cei care reușesc să îmbine spiritualul cu tehnologia și scot ceva frumos din ea.

Ca de exemplu cei care au inventat skateboard-ul, folosindu-se de niște principii tehnice moderne ce îți satură o nevoie ancestrală. Viteză, zbor, adrenalină…

### Acum în echipă

În general, jocurile pe calculator și console cu și despre sport care se bucură în fiecare an de o nouă variantă nu se pot lăuda mereu cu o revigorare sau reinventare a genului. De la un an la altul, prea puține dintre ele aduc cu adevărat noi, care să justifice prețul sau titlul de joc nou. În principiu, producătorii se folosesc de succesul titlului inițial și scot la vânzare produse reciclate în proporție de 80%. Am văzut asta în majoritatea jocurilor de gen. Pentru a nu arunca vorbe goale, vă provoc să vă aduceți aminte de FIFA, NBA, NHL, Moto GP, Tenis și altele. În principal, jocuri ce poartă semnătura EA Sports, deoarece ei sunt tătici în simulatoarele sportive.


Cadeeee!


Gașca lu' Sparge Dinți

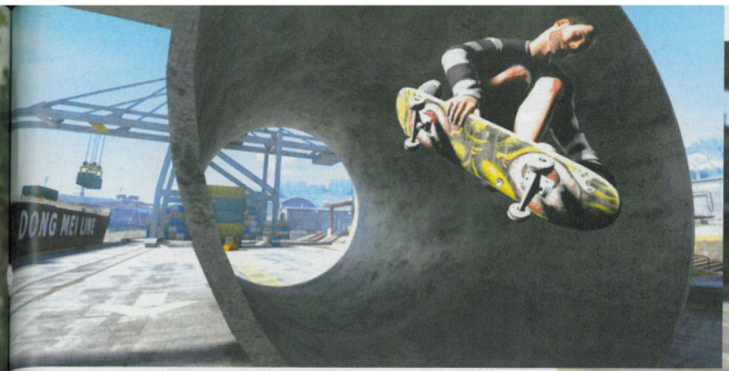
Skate 3 este, după cum îi spune numele, cea de-a treia parte a unei serii de jocuri produse de Black Box și distribuite de EA. Curioasă alegere făcută de EA, de a nu produce chiar ei jocul în cadrul studioului propriu EA Sports. La fel ca în multe dintre jocurile ajunse deja la a treia generație a aceleiași serii, lucrurile care pot fi aduse pentru a oferi o experiență diferită de joc sunt prea puține la număr. De acest simptom suferă și Skate 3, care nu este mult diferit în cadrul gameplay-ului față de 1 și 2.

Cu toate acestea, partea a treia vine cu un suflu nou prin povestea oferită și modul prin care aceasta oferă caracteristici noi gameplay-ului. Tu ești un nou venit pe scena skateboarder-ilor și vrei să pui bazele unei firme de produse noi pentru aceștia. Pentru a le promova, intri direct în lumea lor și nu faci un brainstorming într-un zgârie nori, înconjurat de oameni la costum. Le cucerești inima și banii prin performanțele obținute de tine cu ajutorul produselor tale. Cu cât înaintezi mai mult în modul Career, cu atât devii mai cunoscut și începi să-ți faci prieteni printre skater-ii cu mai multă influență. Astfel că, după o vreme, nu vei mai participa la concursuri de unul singur, ci vei avea suportul unei echipe întregi, ale cărei rezultate bune sau rele se vor reflecta asupra modului în care compania ta este privită de ceilalți. Dar stai liniștit, mai niciodată nu te va scoate din cacao vreun coechipier, deoarece calitățile ce îl caracterizau înainte de a intra în echipa ta nu vor mai fi aceleași. În medie, scorul obținut de ei va fi cel atins de tine.

Însă problema se schimbă în momentul în care joci în modul online și orice jucător real poate intra și înlocui pe cineva din echipa ta. Astfel vei putea chiar să fii propulsat în clasamente de aportul unui prieten super meseriaș, care vine să-ți dea o mână de ajutor. Acest lucru nu se poate face de la începutul jocului, deci nu îl poți trișa prea ușor. Doar după ce îți vei clădi o reputație destul de solidă se vor deschide porțile, lăsând alți jucători să participe în competiții alături de tine.








Humpf!!!



Că tot am ajuns la capitolul competiții, jocul nu duce lipsă de varietate în cadrul acestora. Ele se vor întinde de la eterna bătălie pe puncte, unde poți face non-stop aceleași trick-uri pe care le știi cel mai bine (la capitolul acesta, arbitrii sunt jalnici și deloc cum ne-am obișnuit în Tony Hawk's de exemplu, unde aceeași schemă primește din ce în ce mai puține puncte), sau competiții unde trebuie să sari cât mai sus ori alte câteva.

În principiu, jocul nu te impresionează prea tare, mai ales dacă ai jucat predecesoarele sale, dar pentru cine trece de la Tony Hawk's la Skate, diferențele sunt vădite. Cel puțin schema de control a plăcii este cu totul și cu totul altfel. Uită de butoanele consacrate unei scheme anume și gândește-te la un control simultan cu cele două stick-uri, unde fiecare flick al acestora imprimă o mișcare relativ logică plăcii. Un adevărat tur de forță pentru cei neobișnuiți, dar perfect logic odată ce te obișnuiești cu el.



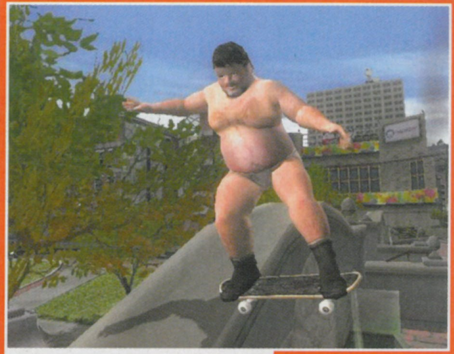
Un altfel de Yoda

O altă parte importantă a jocului, dar nu atât de interesantă pentru mine, sunt editoarele de nivel. Nu foarte ușor de umblat cu ele, acestea îți oferă un sentiment de arhitect, bun sau prost, în funcție de talentul fiecăruia. Dacă ești un skater înveterat și știi ce îți place să faci pe stradă, îți poți crea astfel traseul ideal pe care să ai cele mai mari satisfacții. Cu toate acestea, vei putea fi un pic descurajat de gradul înalt de dificultate al editoarelor.

■ **Koniec**



### alternativa


TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Pentru fanii jocurilor pe placa cu rulmenți, Underground 2 este cel mai bun titlu care poartă numele celebrului skater, un joc care surprinde cu adevărat senzația pe care o simte un grup de skateri trăsniți, țopăind de colo-colo pe bârne, cabluri de înaltă tensiune și prin curți, de parcă s-au născut pe garduri. Dacă îți place genul sau orice alt joc din seria Tony Hawk's sau Skate, Underground 2 poate fi tot ceea ce ai nevoie pentru a te deconecta.

*LEVEL IANUARIE 2005

**BUNE:**
- grafica minunată
- jocul în echipă este interesant, deși este disponibil destul de târziu în joc

**RELE:**
- prea puține lucruri noi față de precedentele titluri
- editoarele de nivel sunt făcute pentru proiectanți profesioniști
- pentru un începător este destul de greu de stăpânit la început

**CONCLUZIE:**



Un joc complex, deși cu elemente deja fumate, Skate 3 poate fi ceea ce cauți anul acesta în materie de jocuri cu skate-ul. Cu atât mai mult cu cât ai și alți prieteni care sunt atrași de acest stil de joc și cu care vei putea evolua în paralel în modul Career.

**8,1**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 08 |
| SUNET | 08 |
| GAMEPLAY | 08 |
| MULTIPLAYER | 09 |
| STORYLINE | 08 |
| IMPRESIE | 08 |



**Gen** Sport extrem **Producător** Black Box **Distribuitor** EA
**Ofertant** GameShop.com **ON-LINE** skate.ea.com

# Despre un colon iritat



Perspectivă strategică

Nitro Games este producătorul care ne-a dat seria East India Company, despre care am mai scris în revista noastră. Era vorba despre un fel de simulator de comerţ naval, ce avea în componenţă atât o hartă strategică pe care se desfăşurau evenimentele la nivel global, cât şi o secţiune tactică, în care se desfăşurau bătăliile navale, tridimensionale şi în timp real. Dacă vă mai amintiţi, am criticat la vremea aceea faptul că pe o structură simplistă şi uşor plictisitoare a simulării strategice se grefau elemente care, în mod artificial, creşteau semnificativ dificultatea jocului.

Era vorba despre stufozitatea exagerată a liniilor de comerţ şi a flotelor ce trebuiau controlate în timp real. Da, jocul nu era bazat pe ture în partea strategică, ci era în timp real. Este adevărat că puteai pune pauză şi da comenzi, dar atunci de ce mama ei de treabă să mai faci jocul în timp real? Strategiile sînt jocuri de gândire, nu de îndemînare, iar dacă concepţia de gameplay a unui titlu de gen nu este suficient acordată la această paradigmă, în aşa fel încât să fie necesar să recurgi la o măgărie precum includerea în joc a unui buton de pauză, poate că ai greşit ceva în felul în care ai conturat jocul încă din faza de preproducţie.

Naivii pot spune că Starcraft este un joc de strategie în timp real şi, uite!, cât de fain e, ce ai împotriva lui East India Company pentru că este din aceeaşi categorie - RTS? Răspunsul este foarte simplu. Starcraft este un splendid joc care împleteşte strategia cu tactica şi care reuşeşte în mod inteligent să nu intre prea adânc în detaliile nici uneia dintre acestea. Starcraft este un joc superficial ca joc de strategie şi la fel de superficial ca joc de tactică, sacrificând adâncimea celor două niveluri de comandă în favoarea curgerii extraordinar de fluente şi de acaparante a confruntărilor. Iar ceea ce nu aduce Stacraft ca realism tactic şi strategic aduc cei care îl joacă, pentru că ei sunt cei care folosesc foarte bine materialul bine conceput şi echilibrat de Blizzard.

East India Company era un joc care intra prea adânc în aspectul strategic, cu prea multe detalii cantitative şi mai ales cu foarte multe cifre implicate în gameplay, pentru a mai fi în stare să respecte modelul RTS de bun simţ implementat în titlurile de tip Starcraft. Rezultatul? După mine o ratare, cu atât mai mult cu cât una din condiţiile supravieţuirii în joc era să îţi faci cota de bani cerută de „angajatorii" tăi la anumite intervale de timp, ceea ce te ţinea în permanentul stres de a controla totul în timp real. Iar acel tot devenea la un moment dat deloc, deloc funny de mare.

A, bineînţeles, unele lucruri se puteau automatiza, inclusiv rutele de comerţ. Dar nu apreciez strategiile în care este necesară automatizarea de orice fel - nu rulez un anumit titlu pentru ca PC-ul la care mă aflu să se joace jumătate din joc în locul meu din cauză că trebuie făcute lucruri care sunt prea multe şi/sau plictisitoare de la un punct încolo. De regulă, un joc astfel conceput este o tâmpenie. Iar excepţiile întăresc vârtos regula. East India Company nu a fost o excepţie.






Perspectivă tactică



## Eu, colonul

Nici urmarea sa, prea lung denumită Commander: Conquest of the Americas, nu este o excepţie, la rândul său. Avem acelaşi mecanism de strategie globală în timp real, care mi se pare la fel de prost gândit şi implementat precum în East India Company. Dar, pentru că asta nu era de ajuns, componenta strategică a devenit şi mai stufoasă, prin adăugarea unor împrumuturi jenant preluate din alte titluri de gen. În primul rând, s-au adăugat coloniştii. Commander: Conquest of the Americas este un joc de colonizare, ce se desfăşoară în perioada imediat postcolumbiană, în care Vestul Europei făcea tot posibilul ca să pună stăpânire pe Lumea Nouă descoperită dincolo de Atlantic.

Na, trebuie să fondezi o colonie, să o populezi, să creşti populaţia aducând cât mai mulţi colonişti din ţara de baştină, să măreşti astfel raza de acoperire a coloniei, în aşa fel încât să acoperi o arie geografică în care să se afle cât mai multe resurse, pe care le poţi extrage şi vinde ca materii prime, ori le poţi prelucra primar, dacă ţi-ai construit clădirile necesare, iar apoi comercializa în această formă.

Deja sună ca un Colonization simplist, nu? Păi, asta şi este. Dar, repet, unul simplist, în care singurul plus semnificativ faţă de Colonization sunt bătăliile navale 3D în timp real. Altfel, zău dacă pot să-mi storc mintea pentru a descoperi ceva nou, original, atractiv, adus de Commander: Conquest of the Americas. Hm, de fapt, poate că ar fi un ce. Este vorba despre introducerea celor patru consilieri.

## Semnul celor patru

După cum v-am mai pomenit, în East India Company era necesară îndeplinirea la date precise a anumitor cote financiare, pentru ca jocul să nu te rejecteze. Am urât viceral acest mecanism de gameplay, dar să zicem că nu este din cale afară de nerealist, chiar dacă nu poate fi acuzat de sexoşenia necesară unui titlu de strategie de succes. Pe de altă parte, complexitatea extinsă a noului apărut Commander: Conquest of the Americas cerea nuanţarea şi detalierea mijloacelor de cuantificare a performanţelor tale ca fondator şi conducător de colonii, nu doar de comerciant peste mări.

Ideea cu care au venit producătorii nu este deloc una rea. Tu eşti supervizat de patru consilieri, fiecare dintre ei acoperind câte un singur câmp specific de dezvoltare (militar, financiar, religios ş.a.m.d.). Aceştia interacţionează cu tine, dându-ţi misiuni şi fixându-ţi diverse obiective pe parcursul campaniei, oferindu-ţi totodată şi un feedback al felului în care tu te-ai conformat sfaturilor lor. În situaţia în care îi nemulţumeşti prea mult pe câţiva dintre aceşti consilieri, se lasă cu game over. Partea bună este că poţi să mai temporizezi lucrurile cu cîte unul-doi dintre consilieri, atâta vreme cât stai bine per total cu rezultatele luminatului tău leadership.

În opinia mea, să îţi pui nişte imitaţii de muşchi împrumutaţi de la alţii mai buni în strategie, peste un trup de gameplay costeliv precum cel al East India Company, şi să îi dai drumul apoi pe piaţă, dar nu ca freeware, este pur şi simplu lame. Iar dacă asta nu era de ajuns, bombasticul intitulat Commander: Conquest of the Americas are şi o carenţă gravă, care elimină din start singurul lucru pe care l-am considerat interesant cu adevărat în East India Company: modul de joc multiplayer. În Commander: Conquest of the Americas avem parte numai de campania single player, lucru care nu face decât să adâncească şi mai mult penibilul acestui titlu. Măcar bătăliile navale 3D în timp real sunt interesante... dar în Empire: Total War şi Napoleon Total War avem deja acoperit şi acest aspect, în plus cuplat cu o parte superlativă de strategie, asta ca să nu mai vorbim de tactică.

Deci, de ce a mai apărut Commander: Conquest of the Americas? Iar dacă a apărut, de ce l-aş cumpăra? Eu, unul, încă nu am găsit răspunsul la aceste întrebări.

■ **Marius Ghinea**



### alternativa



**CIVILIZATION 4: COLONIZATION**

Adică, dacă tot ne băgăm la o colonizare, măcar să o facem ca profesionişti. Cu toate eventualele lui păcate, Colonization-ul lui Sid Meier este incomensurabil mai bun decât ciorba de elemente împrumutate şi incropite în Commander: Conquest of the Americas. Cu o modelare superioară a procesului de colonizare şi ajutat de gameplay-ul implementat pe motorul de Civ 4, Colonization este nu doar mai bun decât Commander: CotA, dar şi mult mai plăcut la joc.

**BUNE:**
- bătăliile navale
- sistemul cu cei patru consilieri

**RELE:**
- este o compilaţie de idei împrumutate
- partea de strategie e în timp real
- încălzirea globală

**CONCLUZIE:**



Există titluri la care, subit, mi se taie cheful până şi de a face screenshot-uri. Commander: Conquest of the Americas este unul dintre acestea. Recomand a se ocoli dacă este să daţi bani pe el, recomand a se juca dacă aveţi o alergie exotică la Colonization sau seria Total War. În ambele cazuri, în opinia mea, titlul dat jocului - Commander: Conquest of the Americas - este prea lung şi îmi taie cheful de a mai face orice cucerire, în special în calitate de comandant.

**7,3**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 08 |
| SUNET | 08 |
| GAMEPLAY | 07 |
| MULTIPLAYER | -- |
| STORYLINE | -- |
| IMPRESIE | 06 |




**Gen** RTS+RTT **Producător** Nitro Games **Distribuitor** Paradox Interactive
**Ofertant** GamersGate.com **ON-LINE** www.cota-game.com

**CERINŢE MINIME:** **Procesor** 2 GHz Core Duo **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



REVIEW

# Super Mario Galaxy 2




## Z.c.! D. c.!?

Nintendo a transformat 2D-ul în 3D şi a făcut-o atât de bine (prin Zelda, Mario şi Metroid) şi atât de precoce, încât chiar şi acum, după atâţia ani, mulţi dintre noi încă mai consideră, datorită saltului tehnologic, că acelea au fost cele mai bune jocuri ale tuturor timpurilor. Nu zic că nu au fost bune, dar alt salt tehnologic grandios, precum a fost trecerea de la 2D la 3D la acea vreme, care să devină accesibil rapid tuturor, probabil nu o să mai existe, deşi tot Nintendo se pregăteşte pentru un 3D „cu profunzime" odată cu lansarea noii console portabile 3DS şi uite aşa am ajuns să considerăm că toate jocurile (bune) nu sunt la bază decât îmbunătăţiri sau mixuri ale precedentelor (parcă aş scrie scenariul la Inception 2 atât de complicată am făcut fraza asta). E timpul să schimbăm.








10 ani mai târziu, tot Nintendo, dar de data asta cu un handicap serios faţă de concurenţă din punctul de vedere al graficii, încerca, prin Super Mario Galaxy, să ducă la perfecţiune platforming-ul 3D. Ajutat de 2 controller-e ingenioase, de spaţiu (cel ceresc) şi de mult bun simţ „Ninti" nu numai că a reuşit, dar a avut atâtea idei, dintre care unele nu se potriveau cu „decorul" iniţial (sau pur şi simplu nu a mai fost loc şi timp pentru implementare), încât a decis să facă şi o continuare. Una în care povestea să fie doar un pretext (nu că ar excela vreodată în jocurile Mario, excluzându-le pe cele de „Hârtie"), în schimb gameplay-ul şi ideile năstruşnice să fie pietre de temelie (nu că nu ar fi mai mereu aşa).

Super Mario Galaxy 2 (SMG2) se adresează astfel celor care au iubit SMG şi vor mai mult, mai greu şi mai deosebit. Sunt oarecum supărat pe acest artificiu de marketing (chit că e adevăr în ce ne spun) pentru că îmi închide posibilităţile de depunctare şi mă obligă la o notă mare dinainte de a începe. Nu-ţi place SMG (un joc oricum aproape perfect), nu ai de ce să cumperi SMG2. „Ştim că nu avem poveste, dar aici doar ne-am jucat cu ideile noastre, am făcut un cadou fanilor." Gameplay-ul era aproape perfect încă din jocul iniţial, iar Nintendo nu e genul de companie care să strice sau să modifice


La comanda propriei nave. De la depărtare, seamănă cu capul lui Mario-Luigi şi poate fi cercetată la fel ca orice altă planetă

ceva ce merge bine. Şi atunci ce mai rămâne? Rămâne să vedem dacă noile planete-lumi imaginate de Shigeru Miyamoto and CO. ne mai pot surprinde şi ţine în loc, pentru că e greu să faci o continuare şi să surprinzi cu aceeaşi putere ca şi cu originalul (care de fapt nu e nici el originalul, e doar o variantă modificată a primului Mario 3D (64)...).

## Ingredientul secret: zeci de lucruri noi pe acelaşi blat

Ştart. Şi de la capăt: Prinţesa e, bineînţeles, răpită de Bowser şi dusă din nou în mijlocul universului. Surpriză însă, de data asta nu mai suntem aruncaţi în spaţiu, suntem ajutaţi chiar de steluţele adunate cu atâta har în prima parte. În semn de prietenie, acestea ne-au construit o navă spaţială care ne seamănă (sincer, mai repede seamănă cu Luigi, dar calul de dar...), cu care însă nu ne putem deplasa decât până la prima galaxie, pentru că, bineînţeles, Bowser a împrăştiat din nou steluţele „energie" pe o multitudine de planete.


Odată transformat în bolovan, poţi accelera brusc în orice direcţie, dar trebuie să fii atent pentru că nu te mai opresc decât gardurile şi zidurile



Spoiler. Prima parte din nivelul 3. Harta după care au plâns mulţi e acum aici

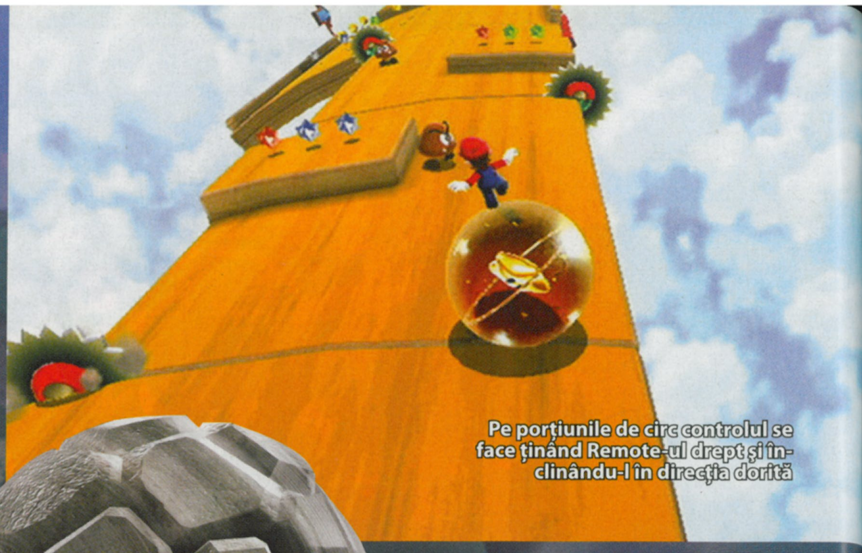
Jocul, aşa cum era de aşteptat, nu pierde timpul cu poveşti de adormit copiii şi ne aruncă rapid în căutarea primei steluţe pe prima planetă a celei mai apropiate galaxii. O planetă



De multe ori, perspectiva se schimbă şi Galaxy (1 sau 2) devine un adevărat side-scroller 2.5D. Clasic



Planetele mici sunt printre cele mai frumoase, dar imaginile nu fac deloc cinste frumuseții acestui joc


Pe porțiunile de circ controlul se face ținând Remote-ul drept și înclinându-l în direcția dorită



de reacomodare, fără prea multe noutăți, dar care ne aduce aminte cât de frumoase erau lumile imaginate inițial. În scurt timp, Nintendo revine însă la ce face el cel mai bine: începe să apese butoanele nostalgiei. Yoshi își face apariția. Căluțul-dinozaur, prietenul nostru vechi, poate mânca și aici cam orice întâlnește, dar poate în același timp să se și prindă cu limba de anumite platforme sau trage cu ea de mânere. Remote-ul își face treaba cu precizie și în scurt timp te vei trezi că mănânci ținte multiple sau că sari ca o maimuță de pe o platformă pe alta.

Apoi, „Ninti" aruncă în joc armele (ideile) mai grele: cum vi se pare o planetă cu sateliții atât de apropiați de ea încât poți sări pe ei? Dar o foreză cu ajutorul căreia ai putea ajunge pe partea cealaltă a planetei, în locuri inaccesibile (dacă ai calculat bine) sau chiar în interiorul ei, dacă e seacă? De aici și până la o întreagă planetă minieră nu mai e drum lung. Aveți chef de puțin Boulder Dash? Nimic mai simplu. Boșii își fac și ei apariția, acum aproape la fiecare sfârșit de nivel. Numai ei mi se par o muncă titanică. Imaginați-vă că sunteți puși să creați 100 de astfel de monștri unici, haioși, dar în același timp impunători, dificili și diferiți ca rezolvare în universul cu posibilități relativ restrânse din Mario. „Nimic mai simplu", au spus ei.

Vă plăceau cuburile de lemn în copilărie? Imaginați-vă o lume făcută numai din ele, cu aceleași texturi care parcă te fac să le simți și mirosul, acum cu bonusuri gravitaționale și puzzle-uri geometrice.

Costume spuneți? Ce ziceți de un Mario-bolovan, care poate dărâma și sparge orice? Dar de un Mario-nor, care poate crea platforme-nor oriunde, deschizând astfel încă o sută de posibilități, acum pe verticală. Cu timpul, descoperi că Yoshi se poate transforma chiar și în „Sonic", dacă mănâncă fructul potrivit, iar Mario le dă o lecție celor de la Sega despre cum ar trebui să fie făcut un Sonic în 3D (aici exagerez, primele 2 Sonic-uri 3D de pe Dreamcast erau foarte bine făcute). Apoi, ajutat de alt fruct se poate transforma într-un... dar mă opresc, pentru că nu vreau să stric mai mult din plăcerea descoperirii, tot ce am spus mai sus veți întâlni în nivelul-galaxia 1 (din 7).

## Plângăcioșii sunt exmatriculați

Galaxy 2 este unul din jocurile cu un foarte mare respect pentru cumpărător, dar mai ales pentru joacă în general. Astfel, se poate întâmpla să descoperi de-abia la sfârșitul jocului că Mario poate face un triplu salt. Chiar dacă te-ai descurcat fără el, primești astfel un mic bonus în gameplay, un artificiu care, deși pare infim în scris, înseamnă foarte mult pentru jucător când ajunge să tragă cu ochiu' la lumile deja vizitate. Pentru că Nintendo nu s-a oprit la lucrurile mici. Fiecare planetă-lume are o stea (poate două) și o medalie-cometă ascunse. Este o plăcere să stai să cauți prin niveluri căile de a ajunge la ele, ca un adevărat explorator. Câteodată știi clar ce ai de făcut, dar nu ai încă uneltele-abilitățile necesare (din acest motiv vă recomand să plecați în căutarea lor spre sfârșitul jocului), altă dată descoperi calea, dar se dovedește una foarte grea sau





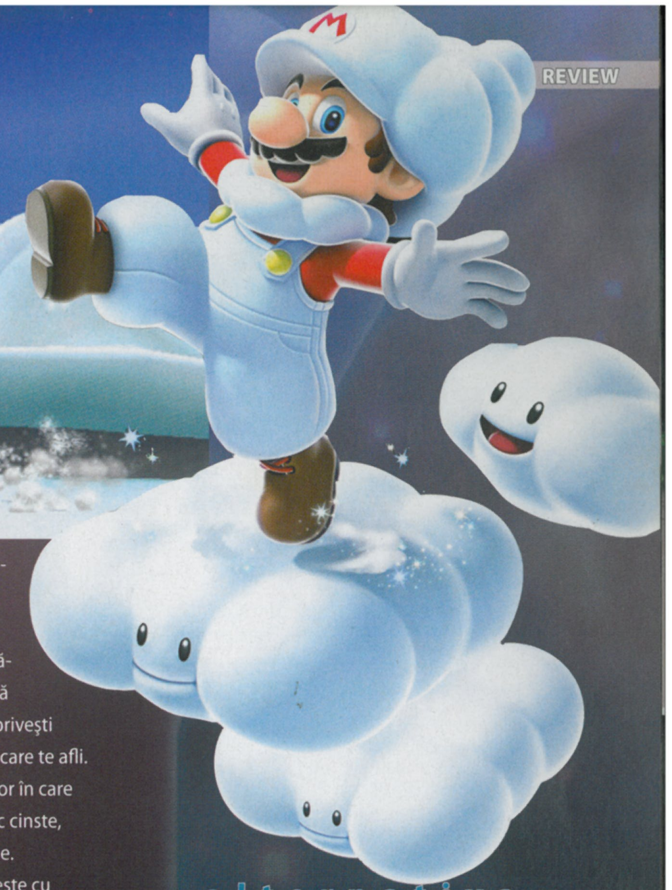

poate, din contră, vezi unde sunt, dar pur și simplu nu-ți trece prin cap cum ai putea să le ajungi. Cel mai rău-frumos este însă când revii pe o planetă micuță care nu pare să aibă niciun secret și te blochezi. Aceeași plăcere exploratoare am simțit-o și-n primul SMG, dar parcă aici soluțiile sunt mai grele, mai incredibile, satisfacția fiind cu atât mai mare odată cu descoperirea sau completarea unui traseu. Medaliile-cometă? Ei bine, acestea atrag (în mare, la fel ca în original) o cometă în câmpul gravitațional al unei planete și îi schimbă în acest mod proprietățile (gravitaționale, fizice), transformând nivelul într-o adevărată provocare.

Una din cele mai mari plângeri, trebuia să existe și așa ceva, adusă primei părți a fost lipsa unei hărți sau a unui „nod" care să-ți permită revenirea coerentă pe toate






Alt spoiler



planetele vizitate. Nintendo a plusat: hartă, supra-hartă, plus nod de comunicație, în speță, nava primită cadou. Navă care se și upgradează aproape la fiecare steluță găsită, găselniță cu mare impact pentru iubitorii RPG-urilor.

Alt minus găsit primului SMG, prin comparație cu Super Mario Sunshine, a fost sistemul fizic implementat. Frecarea și impulsul (inerția) sunt mai puțin vizibile aici, sublinia bine Tim Rogers, un redactor pe care-l urmăresc cu plăcere datorită modului în care sare cu ușurință de la una la alta și reușește mai mereu să creeze articole în care în 90% din timp povestește despre altceva decât de jocuri. Nintendo a ascultat și a readus gravitația, frecarea și impulsul acolo unde le e locul. Mario se oprește și schimbă mai greu direcția de alergare, când te apropii în viteză de un perete, are tendința de a încetini și de a se proteja cu palmele, când cade de la o înălțime mare, are nevoie de timp pentru a reveni în poziția drepți și așa mai departe. Lucruri care par mărunte, dar dau naturalețe, credibilitate și stabilitate mediului înconjurător.

Pe de altă parte, SMG2 (la fel ca și originalul) este printre puținele jocuri care mă fac să înjur ca toți dracii, să nu cumva să vă faceți vreo impresie că jocul este pentru copii, e mama hard-core-urilor platformer, dar tocmai această implementare mai corectă a fizicii face ca SMG2 să fie superior predecesorului. Nu mai simți că jocul te trișează, știi foarte clar unde se va opri Mario, cum va reacționa într-un anumit loc sau dacă va reuși un salt. Acum, când pierzi, pierzi pentru că nu ai reacționat suficient de repede sau te-ai încurcat, așa se întâmpla și în trecut, dar acum o și simți.

## Altele: grafica, sunetul, atenția la detaliu

Deși are o putere redusă de procesare, placa video ATI din interiorul Wii-ului are în schimb implementate hardware câteva funcții de care producătorii s-au folosit din plin. Astfel, e o plăcere să te plimbi pe planete pline de iarbă, apă sau flori, puf-ul (albinelor de exemplu) e iar incredibil realizat, blur-ul, ceața, reflexiile, texturile, sunt toate făcute și randate cu profesionalism. Mărturie stă chiar faptul că ești lăsat în 95% din cazuri să privești prin ochii lui Mario pentru a inspecta zona în care te afli. E greu de descris în cuvinte frumusețea lumilor în care te plimbă Mario, iar screen-urile nu-i fac deloc cinste, mai repede se apropie de adevăr artwork-urile.

Complexitatea realităților create depășește cu mult majoritatea platformer-elor existente (mai ales pe cele 3D, care au tendința de a deveni din ce în ce mai sterpe, repetitive și plictisitoare odată cu avansarea în „poveste"). Până și cristalele au ajuns să aibă valoare pentru că acum le poți depune în banca „Ciupercuței Bancher", care se „transformă" și ea cu cât are mai multe. Mai un ochelar, mai un târnăcop.

Liniaritatea este oarecum fentată pentru că în majoritatea porțiunilor poți alege mai multe trasee pentru a avansa, dar să fim serioși, nu joci jocul SMG pentru a-l termina mai repede, îl joci pentru a te minuna de fiecare lume în parte, iar faptul că drumul se ramifică nu poate decât să te bucure (mai multe lumi de colindat, mai multe steluțe de găsit).

Sunet? La fel ca în prima parte, o întreagă orchestră simfonică (60+10 oameni) a fost angajată pentru a înregistra melodiile și sunetele acestui titlu. Acei 10 au adus în plus tromboane, trompete, saxofoane și tobe și au completat perfect atmosfera diferitelor medii propuse. Jocul are, la fel ca și predecesorul, aceeași atmosferă de clasic pe care o simți în jurul animațiilor Disney.

Dezamăgitor, dacă scoatem story-ul din ecuație, nu rămâne nimic de reproșat acestui titlu. Dacă ți-a plăcut Super Mario Galaxy și vrei mai mult, SMG2 este mai mult decât ai putea cere vreodată. ■

ncv


În craterul unei planete miniere, cu freza la purtător

alternativa



SUPER MARIO GALAXY

E mai mult decât o alternativă, e o cerință minimă, pentru că SMG2 se adresează în special celor care iubesc originalul și vor mai mult, mai interesant și mai greu.

*LEVEL SEPTEMBRIE 2009

**BUNE:**
- varietatea gameplay-ului
- dificultatea sporită, dar corectă
- grafica și atmosfera
- muzica și clasicul
- platforming dus la perfecțiune
- implementarea fizicii
- atenția la detaliu

**RELE:**
- Ceeee?

**CONCLUZIE:**



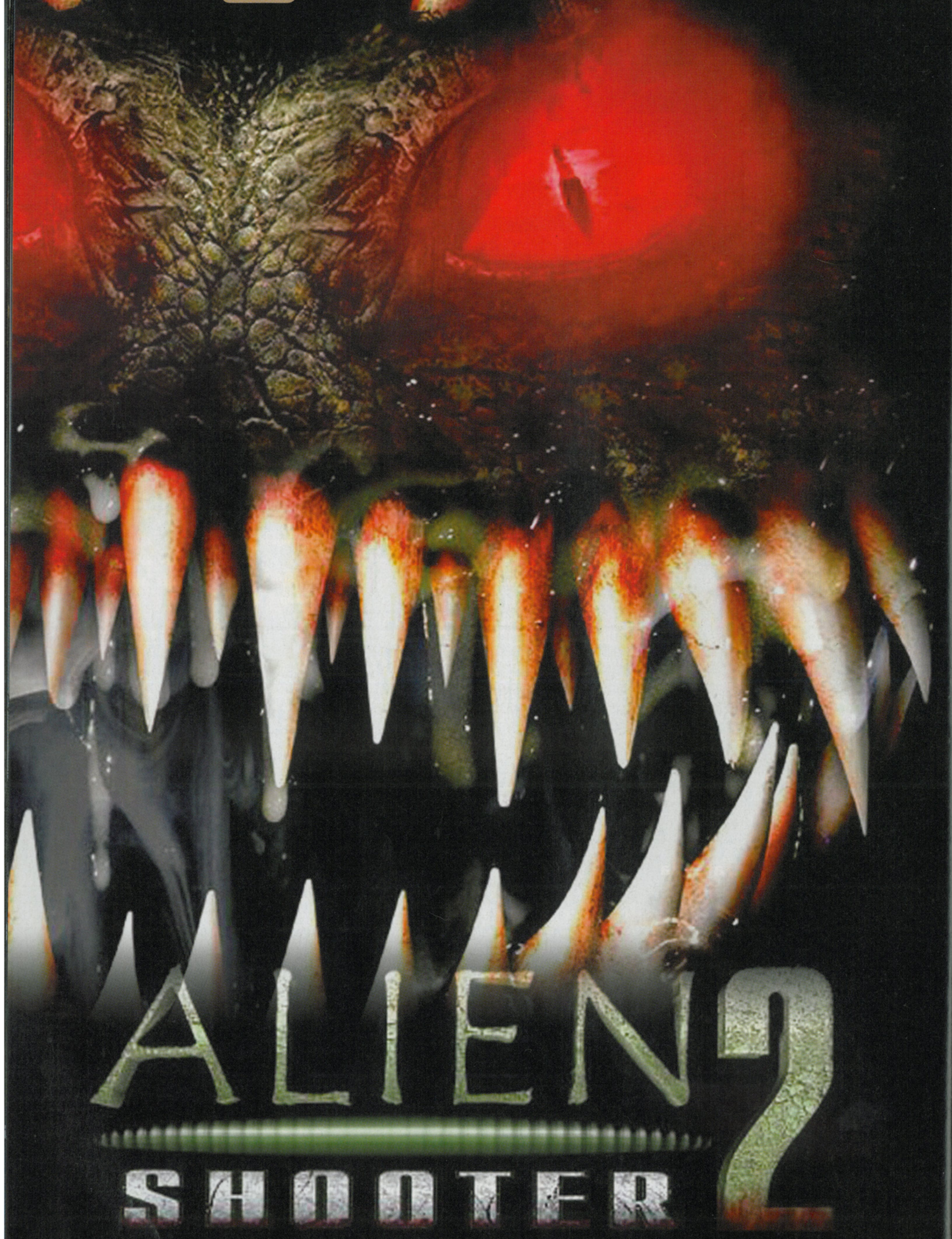
Super Mario Galaxy 2 este joacă pură, platforming, aventură, frumusețe, magie. Continuarea unui clasic făcută cu suflet și respect pentru fani.

10

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 10 |
| SUNET | 10 |
| GAMEPLAY | 10 |
| MULTIPLAYER | -- |
| STORYLINE | -- |
| IMPRESIE | 10 |



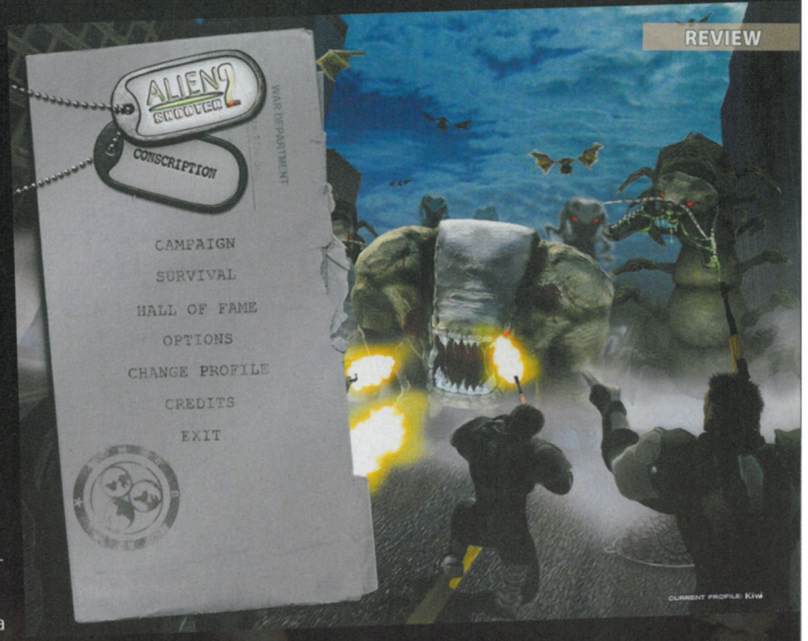
**Gen** Platformer **Producător** Nintendo EAD Tokyo **Distribuitor** Nintendo
**Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19
**ON-LINE** http://www.supermariogalaxy.com






# „The '90s called and they want their ammo back!"

*„Meh, I miss the good Doom days. Aveai zece arme cu tine şi împuşcai tot felul de drăcovenii care voiau să te mănânce fără pretenţiile astea exagerate de realism dat în penibil când arabi şi terorişti trag în tine încărcătoare întregi de la 2 metri fără să te omoare, iar tu te ascunzi puţin după un colţ şi după aia apari triumfător ca şi cum de-abia te-au pişcat nişte ţânţari."*




Aşa grăit-a un forumist sătul de realismul ucigător al terorismului oriental şi contraterorismului occidental. Vorbe grele, vorbe pline de înţelepciune, imortalizate în semnătura lui Marius Ghinea, om, coleg, prieten, azugator... Şi el, la rându-i, plin de înţelepciune. Şi păr. Într-un raport perfect. Când nu împrumută citate pentru semnătura-i forumistică, Marius se deghizează într-un saucier pilos şi prepară un sos de spaghetti dumnezeiesc. Sunt aproape sigur că Dumnezeu a stat mai puţin la bancul de lucru, condimentând cu diverse vieţuitoare supa organică, decât stă Ghinea în faţa aragazului, preparând şi vorbind, mai ales vorbind, despre faimosul său sos. Ei bine, forumistului Fuzzy, precum şi celor care duc dorul shooterelor sărace, dar cinstite, le recomand linia de produse ruseşti UMDB Shooter, unde variabila UMDB (Unde Mă Duci, Bestie?) aparţine mulţimii clasice de lighioane care vă poartă sâmbetele de vreo câteva decenii încoace. Adică extratereştrii şi nemorţii, cine alţii? Aveţi de ales între Zombie Shooter, Zombie Shooter 2, Alien Shooter, Alien Shooter 2, Alien Shooter 2: Reloaded, Alien Shooter 2: Vengeance şi, la urmă, dar sper că nu şi cel de pe urmă, starul incontestabil al acestui review. În caz că n-aţi făcut cunoştinţă cu predecesorii săi, Alien Shooter 2 – Conscription este un expansion standalone pentru Alien Shooter 2, un shooter single player izometric şi retro (remember Crusader?), în care ocupaţia jucătorului este de a ciurui… alieni. Cât mai mulţi. Toţi, dacă se poate…

## Recrutul, muniţia şi alienii

Conscription. Pe româneşte „recrutare" (cu arcanum :D) sau încorporare (ăsta-i şi mai urât, că tre' să mergi cu valiza), subtitlul nu prea inspirat al acestui expansion standalone este un cuvânt care m-a ţinut prin facultăţi aproape opt ani. Până a devenit opţional, moment în care am putut juca liniştit un titlu în care ţi se repartizau bocancii unui tânăr recrut al megacorporaţiilor şi erai trimis la lupta cea mare. Căci, în buna tradiţie a shooterelor ceva mai retro, şi în Conscription există un storyline foarte subţirel şi bine ascuns în spatele miilor de alieni dezmembraţi. Avem şi... *gasp* un plot twist, dar nimic de povestit nepoţilor. Povestea din Alien Shooter 2 – Conscription este o scuză decentă pentru un măcel delicios de exagerat. Drept e, puteam şi fără, dar parcă e niţel mai plăcut aşa. Pe scurt, povestea este un spin-off deşirat al primului Alien Shooter 2 (hehehe). Mătăluţă eşti un proaspăt recrut al corporaţiei M.A.G.M.A (nu vei mai putea alege între mai multe personaje cum se întâmpla în AS2) care se trezeşte brusc în mijlocul unui conflict monstruos între omenire şi o specie ciudată de animăluţe. Care animăluţe n-am prea înţeles dacă vin din spaţiu sau din laboratoare, dar oricum nu cred că are prea mare importanţă. Vor să te mănânce şi sunt îndeajuns de urâţi încât să nu-ţi faci procese de conştiinţă când decorezi pereţii cu sângele lor în timp ce în boxe urlă rocku' şi clinchetul cristalin al cartuşelor goale îţi inundă camera sau căştile. Pe parcurs mai ai parte şi de o mică surpriză care îţi aduce şi alt gen (şi specie) de inamici în faţa cătării, şi uite-aşa trece ziua...

Ce mă atrage la Alien Shooter 2 – Conscription, după cantitatea de sânge şi genocidul extraterestru, desigur, este elementul destul de barosan de RPG introdus (dacă-mi amintesc corect) în Alien Shooter 2. Vorbim aici, se înţelege, despre mecanici, nu de dialoguri complexe, personaje de neuitat şi ce alte „bălării" mai încep să dispară din RPG-urile moderne. Monştrii ucişi şi obiectivele îndeplinite îţi aduc experienţă. La rândul ei, experienţa câştigată cu sudoarea frunţii se va transforma în puncte de skill, iar punctele de skill augmentează cele cinci atribute (plus un perk interesant ales la început) şi îmbunătăţesc performanţele personajului. În general, aveţi mare nevoie de Strength pentru punctele de viaţă şi pentru a putea căra cât mai multă muniţie. Apropos de muniţie, am ajuns la un moment dat să car aproape 10 000 de gloanţe după mine. În ce joc aţi mai avut un AK cu aproape 10 000 de gloanţe şi alte patru arme cu şi mai multă muniţie? Eh? Retro enough for you? Accuracy măreşte damage-ul armelor, Speed îţi creşte viteza de deplasare, iar Endurance îţi prelungeşte viaţa. Nu sunt prea sigur ce face Intelligence (come on... cine ar investi în Intelligence într-un joc fără magie care te pune împotriva a milioane de monştri?), dar din descriere am aflat că-ţi facilitează accesul la anumite implanturi pentru „intelijănţi". Deci inutile. Glumesc, se înţelege, dar şi fără să investesc nimic în Intelligence am putut să folosesc nişte implanturi sataniste rău, care m-au propulsat instant în vârful vârfurilor lanţului trofic. Avem şi un inventar care va fi umplut până la refuz cu medikit-uri, armuri, implanturi, arme (aveţi de ales între câteva zeci de puşcoace), lanterne, radare, cârlige de pescuit, ţichi, conserve şi aşa mai departe.

## Ţânţaru' cât armăsaru'

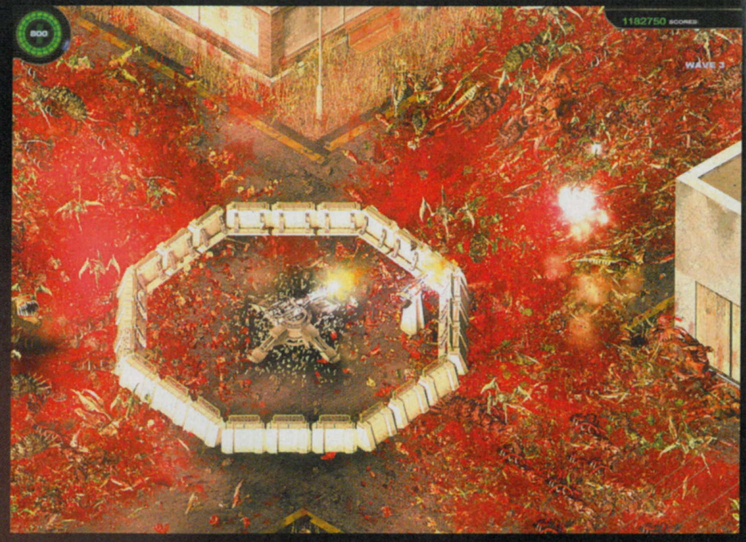
Campania single s-a terminat apoteotic într-un ocean de sânge şi membre după aproximativ două ore











şi jumătate de măcel gratuit. E bine că măcelul e gratuit, altfel nici nu mă atingeam de el. Nu concep să împuşc mii de extratereştri (la finalul campaniei făcusem deja 5832 de victime, adică aproximativ 1,54 de lighioane pe secundă) şi să mă gândesc în acelaşi timp şi la decenţă. Eu am flintă tehnologizată, ei nu, f**k decency and good taste! Puteţi vedea şi singuri din screen-uri cât de gratuit e. Lighioanele vin ca perşii la Termopile, iar tu trebuie să le faci faţă de unul singur, nu acompaniat de alţi 299 de maniaci cu durde. Şi ce vedeţi pe podea e sânje, nu covoare persane.

Iarăşi e bine că s-a gătat în două ore, altfel riscam să rămân şi plictisit, şi cu arătăorul mâinii drepte chinuit de cârcei. Repetiţia e mama distracţiei, dar după ceva timp dă în repetitivitate şi asta nu e bine. Partea mai nasoală este că doar măcelul este gratuit. Jocul costă. Şi costă vreo 20 de verzişori, un preţ cam măricel pentru două ore şi jumătate de campanie şi alte, hai să spunem cinci sau şase, petrecute în aceeaşi temă alături de celelalte două moduri de joc: Survival şi Gun Stand.

Gun Stand e interesant şi nu i-aş face dreptate dacă l-aş numi simplu… over-the-top. E însăşi mama exagerării. În Gun Stand primeşti în gestiune o vajnică turelă şi vei fi nevoit să opreşti un infinit de infinituri de lăcuste augmentate tehnologic. Jivinele curg în valuri, ţi-e şi frică să clipeşti ca nu care cumva să te trezeşti copleşit, iar tu trebuie să le faci faţă cu hotărâre şi determinare. Şi muniţie infinită. Între două atacuri primeşti un moment de răgaz în care mai şurubăreşti la turelă, faci şi tu un upgrade ca omul gospodar, după care haosul se dezlănţuie din nou. Dacă în campanie am mazilit aproape şase mii de monştri, în Gun Stand am reuşit să cosesc cu tunuleţul acelaşi număr de bâzdâgănii, dar în doisprezece minute. Opt dihănii pe secundă, un record demn de un Chuck Norris. Sau pe aproape…

Modul Survival e şi mai cinstit decât campania. Ei vin în numere astronomice, tu eşti unul. Nu ai unde să fugi, trebuie să mori cu ei de gât. Primeşti experienţă şi arme noi, dar într-un final vei muşca ţărâna. Important e ca înaintea ta să o muşte ei în număr cât mai mare. Bun şi Survival ăsta, îi mai lungeşte puţin viaţa jocului.

## Tumoare de leac

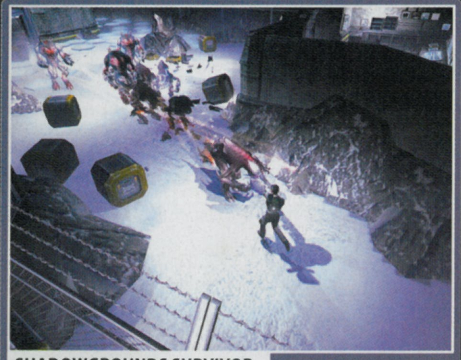
Din păcate, foarte mari diferenţe între Conscription şi înaintaşii săi cu doi în coadă nu sunt. Se înnoieşte povestea, dar e atât de străvezie încât nu consider că poate afirma cineva, fără să schiţeze măcar un zâmbet, că îl joacă pentru poveste. Şi se schimbă puţin decorul, chestiune care îţi mai taie puţin din sentimentul de deja-vu care te va domina dacă ai apucat deja să le joci pe celelalte. Dar, în mare, e aceeaşi Mărie cu aceeaşi extratereştri. Şi nu-l ajută nici lipsa multiplayer-ului… Desigur, mai există ciudaţi ca mine (le-am butonat pe toate cu o mare maaaare plăcere) care nu vor spune pas unui măcel de proporţii, oricât de familiar şi retro ar fi el.

Pentru acea perioadă a lunii, când vrei să curgă sânge şi să plouă cu hălci de carne, Alien Shooter 2 – Conscription (recomandarea se extinde şi asupra celorlalte produse SIGMA.net, adică restul de trei Alien Shooter 2 şi seria Zombie Shooter) este recomandarea perfectă. Sau un grătar. Sau amândouă, căci funcţionează binişor şi pe un laptop mai slăbuţ...

■ cioLAN




alternativa



**SHADOWGROUNDS SURVIVOR**

O alternativă ceva mai plăcută privirii, recomandată indivizilor care se mai dedau din când în când genocidului împotriva fiinţelor neprietenoase din spaţiul cosmic.

**BUNE:**
- extratereştri
- arme
- old school
- în acelaşi joc

**RELE:**
- lipsa multiplayer-ului
- devine repetitiv după o vreme

**CONCLUZIE:**



O puşcă, un vagon de muniţie şi o mare de ostilitate. Ce altceva şi-ar dori mai mult un om simplu, din armată? Multiplayer!

**7,4**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 07 |
| SUNET | 08 |
| GAMEPLAY | 08 |
| MULTIPLAYER | -- |
| STORYLINE | 06 |
| IMPRESIE | 08 |




**Gen** Action/Shooter **Producător** SIGMA Team **Distribuitor** SIGMA Team
**ON-LINE** www.sigma-team.net

**CERINŢE MINIME:** **Procesor** 2,4 GHz **Memorie** 512 MB
**Accelerare 3D** 128 MB VRAM









# MotoGP 09/10

## Numai una este motoreta adevărată, iar pe aceea se dă doar unul… EU!

Unul dintre sporturile care întotdeauna m-au fascinat şi pentru care am avut mai mult decât o pasiune lascivă a fost motociclismul. Se poate spune că motociclismul este un sport? Mai mult ca sigur. Chiar, ce este sportul? Orice activitate ce implică un relativ efort fizic, pe care o faci din plăcere cu scop recreativ? Definiţia dată de minunatul nostru DEX Online este următoarea: Totalitate de exerciţii fizice şi de jocuri practicate metodic şi sistematic în vederea întăririi organismului, dezvoltării voinţei şi a obţinerii unor performanţe. Să mă scuze, dar pentru mine aia pare mai mult şcoală decât sport. Vreau ca sport să însemne distracţie, râsete, glume… Erm, cred că deja e inventat sportul acela şi se cheamă halbere.

Totuşi! Capcom ne obişnuise, cel puţin până anul trecut, cu cele mai reuşite jocuri ce aveau ca subiect super spectaculosul campionat de Moto GP. Din nefericire, atât pentru noi, cât şi pentru ei, jocul precedent a fost o porcărie şi mi-a lăsat un gust atât de amar încât am şi uitat de el până anul acesta. Deşi jocul de faţă este lansat din martie, doar acum am avut timpul, curajul şi mai ales pofta de a mă apuca de el.

Imaginile sau trailer-ele lansate înainte de apariţia jocului nu m-au entuziasmat prea tare, aşa că, atâta timp cât am avut ce juca, am ignorat cel mai recent Moto GP al celor de la Capcom. Se pare că scindarea din cadrul lui Climax Racing nu a fost deloc propice jocului, deoarece nici varianta de anul acesta nu sclipiceşte cum o făcea pe vremuri. Dar oricum, este mai bună decât cea de acum doi ani.



## Unlockables… ce porcărie

De departe, cea mai mare prostie a jocului este partea în care trebuie să faci chestii, pentru a ajunge în adevărata competiţie, la adevăratele motoare şi la adevăraţii competitori. Printr-o extraordinar de dubioasă alegere de gameplay, pentru a ajunge să concurezi în competiţia ce înseamnă într-adevăr Moto GP, trebuie să câştigi campionatul de semi cursiere de 125 de centimetri cubi şi pe cel de scutere de 250 cc. Cine vrea să se dea cu aşa ceva pe stradă şi mai ales pe calculator? Dintotdeauna jocurile pe calculator ţi-au oferit cele mai supărate personaje, arme, maşini ş.a.m.d. tocmai pentru a scăpa de piticismele de zi cu zi. Iar cei de la Capcom te obligă mai întâi să faci şcoala de şoferi, să dai de carnet, să faci practică la Cercul Pionerilor pe un Hoinar, iar doar apoi te lasă să te dai pe ceva cu şa de o persoană. Din nefericire, campionatele durează până le termini şi mai trebuie să fii şi în primii trei



pentru a te putea califica pentru tura următoare.

Dacă ignori acest fapt sordid şi accepţi să treci prin toate cursele cu biciclete până ajungi să te dai cu cei mari, poate vei reuşi să treci şi peste meniul din modul Career, care este făcut pentru oameni cu deficienţe multiple, dar te vei lovi de modul ciudat în care motocicletele se comportă pe pistă. Renunţând la modul greoi de control cu două stick-uri cu multiple scheme asociate mişcărilor, Moto GP 09/10 revine la schema clasică de control în care un stick este folosit pentru stânga-dreapta, iar celălalt pentru frână şi acceleraţie. Cu toate acestea, motoarele sunt greu de controlat pe şosea din cauza mixării nereuşite de arcade cu simulator, fără un suport potrivit pentru niciunul din ele.

■ Koniec

alternativa



**MOTOGP 07**

Mă refer la jocul făcut de Black Rock Studios şi distribuit de THQ. Acela este un joc adevărat pentru cei care caută să se dea pe un motor şi să se simtă ca adevăraţi motorişti.

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

**BUNE:**
- update legat de campionatul fizico-real
- mai bun ca predecesorul său

**RELE:**
- prea mare bătaie de cap pentru a ajunge în adevăratul campionat
- gameplay greoi
- prea puţine opţiuni la capitolul personalizare

**CONCLUZIE:**



Nu este un joc după care să vă daţi în vânt să îl faceţi rost, dar poate aduce satisfacţii celor care s-au săturat de predecesorul său. Cu atât mai mult cu cât funcţionalitatea cea mai interesantă a jocului sunt update-urile automate, pe care şi le face în funcţie de rezultatele în campionatul de anul acesta.

**6,4**

| | |
|---|---|
| GRAFICĂ | 06 |
| SUNET | 07 |
| GAMEPLAY | 06 |
| MULTIPLAYER | 07 |
| STORYLINE | -- |
| IMPRESIE | 06 |




**Gen** Arcade moto **Producător** Monumental Games **Distribuitor** Capcom
**Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.playmotogp.com




# Bob Came in Pieces

GEN INDIE PRODUCĂTOR LUDOSITY INTERACTIVE OFERTANT STEAM ON-LINE LUDOSITY.COM/GAMES/BOB-CAME-IN-PIECES PLATFORME PC

## Come together...

Se mai întâmplă. Uite, într-o zi şi KiMO came in pieces. Din fericire nu în bucăţi din el, ci cu o parte din maşină bucăţi. Altă dată, un alpinist rutier i s-a cocoţat pe parbriz. Noroc că l-a convins să renunţe înainte să înfigă ditamai pioletu'-n antena radio. Dar toate astea s-au rezolvat din asigurări. Bob n-a fost la fel de norocos. În spaţiu e periculos. Cum zicea şi verişoara Ripley: acolo nimeni nu te aude când ţâpi. Aşa că Bob n-a mai ajuns la serviciu să predea la timp review-ul pentru revista HoloGames, ci s-a trezit cu nava făcută bucăţi, pe o planetă nu tocmai familiară. Dar, ca orice gospodar, Bobiţă al nostru a reuşit să activeze propulsoarele cabinei sale modulare (probabil marca IKEA) şi a pornit în căutarea tuturor componentelor navei, care stăteau între el şi o concediere urgentă. Fiindcă, aflaţi de la mine: în spaţiu şi la 3D Media, nimănui nu-i pasă de ce întârzii cu predarea...

## Maţele că-şi aduna

Cam asta e premisa puzzle-ului indie propus de Ludosity Interactive. Aşa că porneşti cu o chichineaţă prin 25 de capitole, în căutarea multor componente şi instrumente de navă. Totul e guvernat de o verişoară a fizicii, nu tocmai cea mai realistă cu putinţă, însă una foarte potrivită pentru a-ţi testa abilităţile de gândire şi de controlare a unei năvuţe cu centru de greutate variabil. De ce variabil? Păi, pe măsură ce depăşeşti obstacole şi aduni componente pentru navă, ele, fiind modulare, se potrivesc pe micuţa ta cabină şi servesc la rezolvarea puzzle-urilor ce te aşteaptă. Pui două-trei tije să imiţi un cârlig pentru a scoate un ţumburuş de te miri unde, cu evidenta consecinţă că mormanul de piese care-ţi blochează calea se scurg, făcându-ţi loc sau pentru a remorca ceva dintr-un loc în altul, care-ţi convine mai mult. Pe măsură ce avansezi, piesele, în mare nişte tuburi de diverse forme, nişte reactoare şi nişte terminaţii, se diversifică şi întâlneşti relativ frecvent terminale de reconfigurare a năvuţei, în care poţi adăuga şi scoate piese de pe ea sau le poţi modifica poziţia, pentru a obţine soluţia perfectă a puzzle-ului care te aşteaptă. Dar, de la un punct încolo, nu e vorba numai despre asta. Trebuie să găseşti adesea şi un compromis ideal, fiindcă dacă ataşezi prea multe piese pe o parte a navei, te vei trezi rostogolindu-te ca un arici la prima tentativă de folosire a propulsoarelor. Nu. Trebuie să echilibrezi, pe cât posibil, construcţia, dacă vrei să şi ajungi în locul în care trebuie folosită ciudata combinaţie de extensii pentru a debloca drumul. Iar montarea ideală a propulsoarelor de puteri diferite devine un adevărat meşteşug. Dacă o putere laterală mare este numai bună pentru a şarja într-un obiect din dreapta, când ridici obiecte grele, va trebui să ai toată forţa dedesubt. Într-un pasaj în care trebuie să cobori într-un soi de gheizer, ai nevoie de propulsie de deasupra şi de greutate suplimentară... exemplele pot continua la nesfârşit. Partea şi mai frumoasă este că toate instrumentele şi propulsoarele suplimentare adăugate pot fi controlate separat, iar jocul vă permite să le atribuiţi ce taste aveţi chef. Aşa, da!


Eu zic să mai ph00tem ş-un reactor verde pe tavan




Aceasta e curba de învăţare a jocului

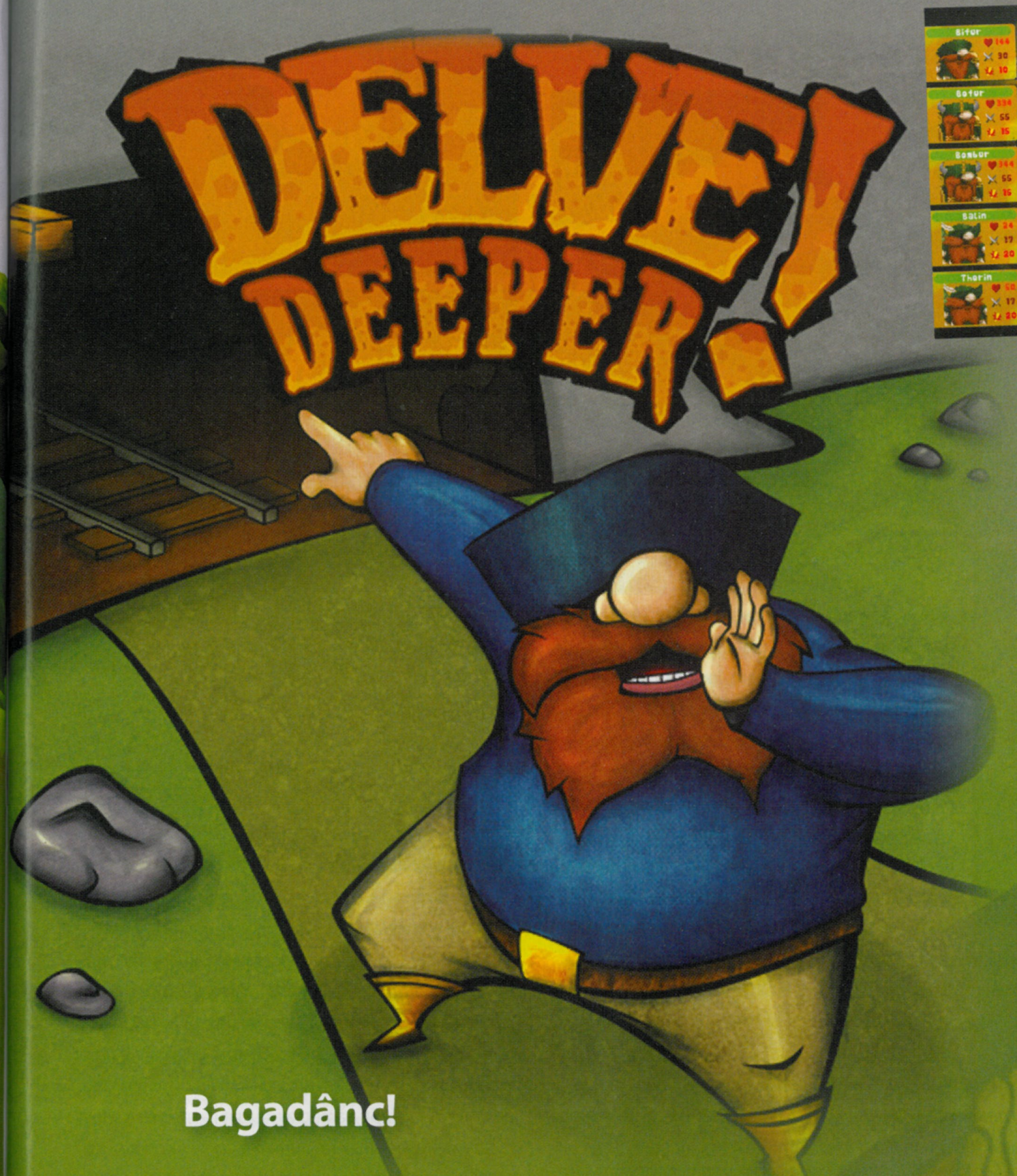


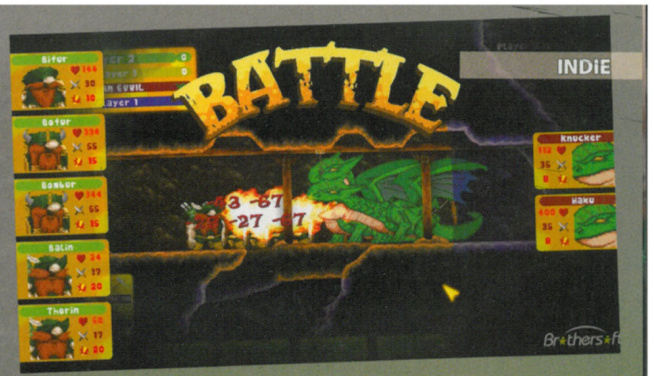
Deşi până după jumătatea titlului nu veţi întâlni o dificultate înfiorătoare, are un ritm plăcut, cu un final foarte greu, aşa cum s-ar cuveni, iar varietatea nivelurilor şi designul lor inteligent vă vor ţine lipiţi de ecran. Grafică frumoasă, sunet pe măsură. Cu noul DLC care oferă nişte misiuni VR, durata lui de viaţă se extinde exact cât trebuie. Dăştept, proaspăt şi vioi, merită banii pentru fanii genului. Chiar mă gândeam la o variantă românească, mai action-puzzle, starring Toma Alimoş, care trebuie să-şi adune maţele, membrele, organele interne şi armele pentru a-şi cafti bumbăcitorii. Evident, e pe stil anime şi începi controlând o limbă care se târăşte prin noroi. Se va numi Zombalimoş Begins - Lecţia de anatomie.

■ **Caleb**






# Delve Deeper

## Bagadânc!

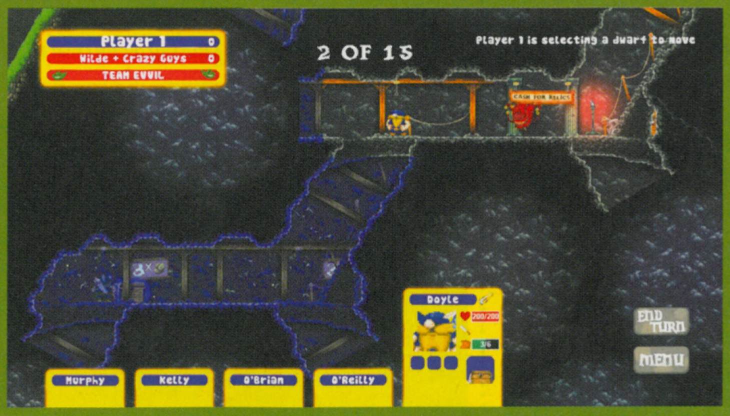
GEN STRATEGIE PRODUCĂTOR LUNAR GIANT OFERTANT WWW.IMPULSEDRIVEN.COM ON-LINE WWW.LUNARGIANTSTUDIOS.COM/GAMES/FEATURED/DELVE-DEEPER PLATFORME PC, X360

Premisa lui Delve Deeper, un indie moţat cu duarfi îndesaţi, este conducerea unei echipe de mineri prin galerii subterane, în efortul de a umple vistieria regelui lor şi a-şi câştiga un binemeritat loc de muncă funcţionăresc în crama regală. În lipsa unei campanii ca atare, poţi alege să joci diverse hărţi gata făcute şi eventual să te-ncumeţi a crea unele proaspete, odată ce te vei fi plictisit de conţinutul implicit al jocului, unde două, trei sau patru echipe de pitici intră într-o competiţie acerbă. Pe ture, că aşa-i frumos. Începi prin a alege culoarea echipei şi tipul fiecăruia dintre cei cinci pitici componenţi, din trei specializări posibile: minerul, care se deplasează relativ mult pe tură, e destul de vânjos în luptă şi vine cu şase socluri de cărat bunătăţi, apoi iscoada, care vine cu multe puncte de deplasare, se cafteşte decent, dar are vitalitatea unui programator, plus doar trei socluri de cărat şi războinicul, un mutant care sparge tot cu toporu-i credincios, vine cu patru socluri pentru depozitare, este foarte rezistent la cafteală, dar se deplasează cât un melc pe steroizi. Toate tipurile de personaje pot da cu târnăcopul în zăcămintele de aur şi pietre preţioase. După ce stabileşti şi asta (succesul formulei depinde mult de hartă şi de abordarea jucătorului), alegi o gură de intrare în mină ca punct de plecare. Şi începe distracţia ca atare.

La început de tură, ai opţiunea să poziţionezi un segment de galerie. Cum solul e împărţit în trei straturi (moale, de suprafaţă, pietros, intermediar şi stâncă de adâncime), poţi opta între diverse forme de galerie. Şmecheria este să se şi potrivească în vreun fel peste pătrăţelul ţintă, astfel încât să continue firesc galeriile existente. Apoi, dacă pentru stratul moale există multe forme şi posibilităţi, ele se restrâng pentru piatră şi pentru cel de adâncime. Urmează mutarea piticaniilor, iar poziţia de la finalul mutării joacă un rol important. Dacă piticul termină deplasarea în dreptul unui filon de aur, el va exploata zăcământul. Numai că, pentru a beneficia de avere la scor, un pitic îndoldorat cu bunătăţi trebuie să termine tura fie în dreptul liftului de la intrarea în mină, fie la taraba vreunei comunităţi de gnomi, lucru valabil şi pentru artefactele pe care le poţi strânge (unităţile pot purta unul singur), care se activează la beholderi sau în dreptul liftului. Ele pot creşte sau scădea scorul şi oferă tot felul de bonusuri şi malusuri taberei care le adună sau nu oferă decât un text comic. Urmează turele adversarilor şi la final mutările monstruleţilor, de douăzeci de tipuri diferite, de la goblini, mimics (cufere cu dinţi) la tot felul de dragoni. Dacă, în timpul deplasării, drumul unui pitic se intersectează cu cel al unui pitic advers sau al unui / unor monştri, acesta se opreşte imediat, iar la finalul turelor au loc bătălii în stil JRPG, cu menţiunea că jucătorul nu are absolut niciun control asupra lor. De aceea, este încurajată plasarea segmentelor de galerie astfel încât să dai acces monstruleţilor la piticii adverşi. Odată căsăpiţi, monştrii lasă bunătăţi. Dacă ai ghinionul să-ţi crape propriul pitic, acesta nu dispare definitiv, ci este resuscitat tura următoare în acelaşi loc, putând muta doar după ce ameninţarea dispare. Rămâne la un singur punct de viaţă, iar celelalte se regenerează staţionând la final de tură în dreptul liftului sau cu ajutorul artefactelor.

Per total un joc foarte simpatic şi cu lipici, cu răsturnări faine de situaţie, mult umor (regele bagă comentarii haioase pe bandă rulantă), un nivel mulţumitor de strategie şi posibilitatea de a fi jucat în hot seat de maxim patru butonaci. Mi-a amintit de Diggers şi de Dungeon Keeper şi este perfect atunci când timpul nu permite o partidă sănătoasă de Heroes. Cumpăraţi-l, se vinde pe Impulse la ridicolul preţ de 16 lei!

■ **Caleb**






## Median XL
**Mod pentru Diablo II [pe DVD]**



Oare câţi dintre noi au simţit nevoia de a reinstala Diablo II, mai ales după ce Blizzard a anunţat că lucrează de zor la realizarea unui nou titlu din serie, Diablo III? Sunt sigur că majoritatea fanilor a făcut-o fără a sta prea mult pe gânduri. Totuşi, până la lansarea lui Diablo III mai avem mult şi bine de aşteptat. Oare cum putem îndulci această aşteptare?



Dacă vreţi să experimentaţi cu diverse alternative, mai mult sau mai puţin reuşite, există destule clone de Diablo pe piaţă. Dar dacă nu vreţi să vă scormoniţi prin buzunare, încercaţi Median XL, un mod inedit pentru Lord of Destruction. Conversia a fost realizată de modder-ul belgian Brother Laz, care a luat tot ceea ce avea mai bun de oferit jocul original şi a dus conţinutul la un nou nivel, adăugând o nouă dimensiune jocului. Rezultatul a întrecut orice aşteptări şi nu am greşi dacă l-am considera drept cel mai bun mod Diablo, mai ales că ne permite să-l controlăm chiar pe Ball.

Principala atracţie din Median XL o reprezintă noile skill tree-uri, cu câte 30 de skill-uri pentru fiecare clasă, ce transformă radical experienţa de joc. Modul oferă, de asemenea, un nou setup al item-urilor de bază împărţit pe şapte straturi calitative, 471 dintre ele fiind unice. Mai avem 235 aşa-zise runewords, titluri onorifice, o mulţime de reţete noi pentru crafting şi multe, multe altele.

Însă toate acestea ar fi fost nimicuri fără AI-ul puternic modificat şi fără noile abilităţi. Monştrii elite şi heroic au skill-uri mai multe, mult mai puternice, iar pentru jucătorii hardcore există 27 de quest-uri grandioase, ce au la bază moştenirea Diablo, şi provocări care ne recompensează dacă ucidem un boss la level mic sau chiar doi deodată. Instalaţi, că nu veţi regreta.

## Mission Improbable
**Mod pentru Half-Life 2: Episode 2 [pe DVD]**

Povestea acestui interesant mod pentru Half-Life 2: Episode 2 este simplă. Insurgenţii au pierdut contactul cu unul dintre avanposturi, situat într-un far de pe coastă. Eroul, ajutat de o barcă cu motor, este trimis să afle ce s-a întâmplat cu cei ce se adăposteau în el. La sosire, află imediat: avanpostul a avut parte de aceeaşi soartă ca a multor alte baze ale rebelilor. Câteva rachete bine plasate şi-au deversat zombeii cu capete de crab, care au rezolvat imediat problema.

Grafic vorbind, modul arată nemaipomenit de bine. Zona pontonului, stalactitele ce îl „împodobesc", o stâncă înaltă, casele de lângă far şi farul însuşi, toate sunt realizate cu o atenţie la detaliu exemplară. La fel ca alte moduri pentru Half-Life 2, Mission Improbable nu numai că încearcă să ne dea motive să admirăm decorul de la început şi până la final, dar te face să-ţi doreşti să-i explorezi fiecare cotlon, să întorci fiecare piatră.



Scenariul nu este elaborat. Ajungi la destinaţie, examinezi casa farului, constaţi că nimeni, cu excepţia zombeilor, nu mai este în zonă.
Apoi apeşi un buton şi te trezeşti cu patru „amici" pe cap. Şi dă-i şi fugi înapoi la ţărm. Nimic deosebit. Şi totuşi, peisajul este incredibil de îmbietor. Mai că te-ai muta acolo...



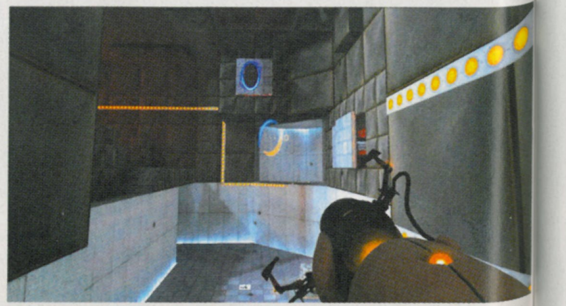


## Payne Effects 3
**Mod pentru Max Payne 2 [pe DVD]**

Dacă aveţi impresia că jocul Max Payne 2 nu putea fi mai spectaculos şi mai visceral, gândiţi-vă mai bine. Singura chestie este că trebuie să instalaţi modul Payne Effects 3 pentru a obţine rezultatul scontat. Încercaţi-l, o să vă placă. Modificările aduse la capitolul gameplay sunt remarcabile - inamicii se lasă ciuruiţi în mod spectaculos, iar efectele gloanţelor asupra mobilierului şi pereţilor este mai realist şi de durată, astfel că nu de puţine ori vă veţi trezi înconjuraţi de nori de praf, schije şi fulgi de pernă. Până şi Max a învăţat noi scheme, fizica mişcărilor lui fiind mult îmbunătăţită faţă de original. De fapt, gameplay-ul luat ca un întreg a fost radical modificat. Max nu numai că poate folosi arme şi mediul înconjurător într-un mod deosebit, dar vine cu noi abilităţi ce ridică experienţa de joc la un nou nivel. Avem lupte melee, un nou efect bullet time şi chiar atacuri cu cuţitul la beregata inamicilor. Sunt doar câteva, pe restul le veţi descoperi singuri, ca să nu vă stric surpriza.

## Conundrum
**Hartă nouă pentru Portal [pe DVD]**

Iată un exemplu excelent de hartă clasică pentru portal. Gameplay-ul este distractiv, iar dificultatea este bine dozată. Mai avea puţin şi-mi devenea favorită, dar îi lipsesc câteva elemente definitorii ca să obţină asta - mai multe moduri de a crăpa, salturi mai lungi... chestii dintr-astea. Cu toate acestea, m-am simţit bine în compania lui Conundrum, ale cărui puzzle-uri chiar te pun pe gânduri.



## Driving Speed 2 [pe DVD]

Dacă vă plac jocurile auto realiste şi viteza, dar fără efecte speciale de ultimă generaţie, atunci Driving Speed 2 poate fi exact ceea ce caută amatorii de duminică mai puţin dotaţi în carcase, iar asta pentru simplul motiv că poate fi considerat drept cel mai realist simulator de curse auto gratuit.







Oferta nu este bogată, Driving Speed 2 oferind spre alegere patru V8-uri, două trasee şi posibilitatea schimbării unor parametri, cum ar fi activarea sau dezactivarea ABS-ului, controlul tracţiunii, tipul cutiei de viteze (automată sau manuală) şi numărul de adversari pe pistă, care nu poate trece de 11. De aici, nu mai e decât un pas până la cursa propriu-zisă.

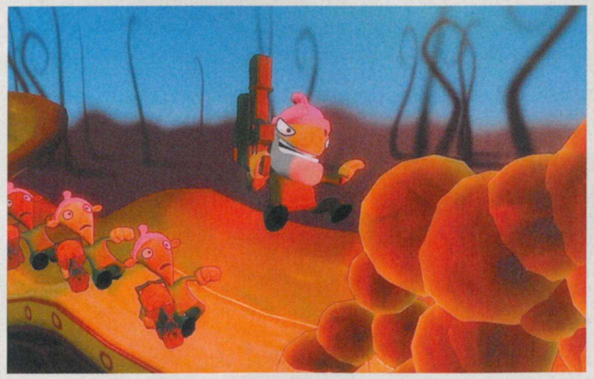
Există diverse moduri în care puteţi juca Driving Speed 2. Pentru început, este necesară o perioadă de acomodare cu bolidul în compania AI-ului, deoarece orice greşeală te poate scoate imediat de pe circuit. Deh, doar am vrut simulare. Abia din clipa în care îţi vei putea compara performanţele personale cu cele ale meseriaşilor de pe alte meleaguri vei fi pregătit să intri în cursele online sau din propria reţea. Per ansamblu, controlul este reuşit, iar sunetul surprinzător de realist redat pentru un joc gratuit, mai ales de acest gen. Totuşi, mai sunt lucruri de îmbunătăţit la acest capitol.



Dacă v-a plăcut Driving Speed 2, n-ar fi o idee prea rea să încercaţi apoi versiunea sa comercială, Driving Speed Pro. Arată mult mai bine, are mult mai multe maşini şi trasee de oferit şi costă doar 10 dolari. Le găsiţi pe amândouă la adresa de mai jos.

wheelspinstudios.com/drivingspeed2/index.html

## Privates [pe DVD]



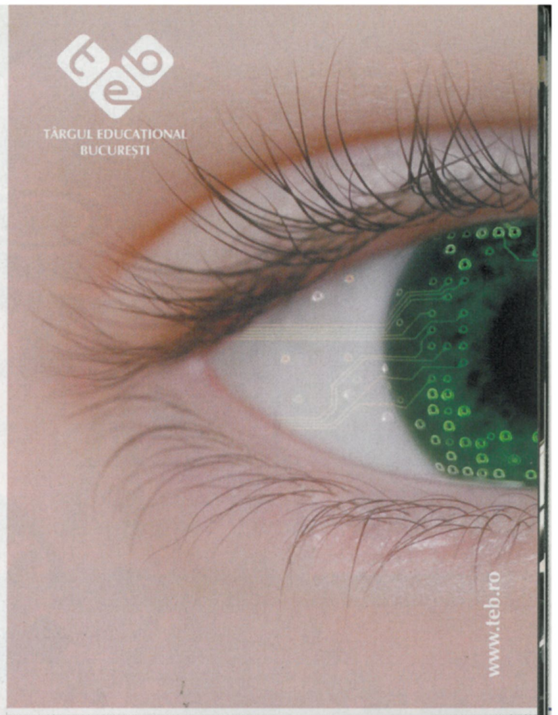
Toată lumea îl practică, nu oricine o face cum trebuie. Este vorba despre sex, îndeletnicire care, aparent, i-a marcat serios la un moment dat pe băieţii de la Zombie Cow Studios, altfel nu îmi explic apariţia jocului Privates, un joc cu şi despre organele reproducătoare ale oamenilor. Nerecomandat minorilor şi nu prea. Oricum ar fi, simţul umorului există, pac-pac avem cât cuprinde şi poate fi deosebit de educativ, având în vedere că generaţia CS 1.6 nu prea a dat pe la cursurile de educaţie sexuală. Pentru că nici nu ştiţi câte chestii se pot ascunde... în vagin, de exemplu.

Aşadar, dacă nu eşti suficient de precaut, te poţi pricopsi cu tot soiul de infecţii transmise de alţii, cu mâncărimi şi mirosuri neplăcute sau chiar mai rău. Frumos, nu? Dar slavă Domnului că există căpitanul Jon „Jack" Sterling şi echipa sa de netrebnici - Foxtrot Squad, singurii apărători ai părţilor voastre intime, în care se vor băga fără nici cea mai mică ezitare, înarmaţi până-n dinţi şi gata să extermine orice ameninţare la adresa organelor voastre reproducătoare (sau nu) - creaturi periculoase, scurgeri ameninţătoare şi bestii aparent nemuritoare. Cine nu i-ar vrea înăuntru?

Soldăţeii folosesc drept protecţie prezervative (trase pe cap, evident), iar armele din dotarea lor dispun de trei tipuri de muniţie, fiecare adaptată unui anumit tip de inamic. Aşadar, ce mai aşteptaţi? Luaţi-i în subordine şi nimiciţi inamicii care şi-au făcut culcuşul în tot felul de locaţii demente, una mai flagrantă decât cealaltă. Privates este un joculeţ amuzant, plin de acţiune, distractiv, educativ, dar mai ales gratuit. Stârpiţi, oştenii mei!

www.e4.com/game/privates.html

■ KiMO




târgul educațional bucurești

7-9 octombrie 2010
sala polivalentă
bucurești

materiale didactice
proiectoare
table interactive
sisteme it educaționale
soft educațional
carte educațională

CHIP FOTO-VIDEO MGT EDUCATIONAL
PC-Practic EURODIDACTICA LEVEL

teb expo
technology and educational bucharest expo
organized by expo 24 romania
contact@expo24.ro
24 EXPO

# OUTCAST



## Când 512 x 384 > 196608

În anul 2007, administrația americană reușește să trimită o sondă într-un univers paralel. Aceasta ajunge pe o planetă, Adelpha, de unde începe să transmită imagini până ce este aproape distrusă de un localnic. Din cauza delicatelor mecanisme ce stabilesc echilibrul între universuri, acest act duce la apariția unei găuri negre ce amenință să înghită Pământul. Pentru a studia originile fenomenului și a-i opri desfășurarea sunt trimiși către universul paralel al planetei Adelpha trei oameni de știință - William Kauffmann, Anthony Xue și Marion Wolfe - escortați de un membru al unităților SEAL, evident american: Cutter Slade.

Funny thing, cei trei oameni de știință nu ajung simultan pe planeta Adelpha, ci decalat, la distanțe semnificative în timp și spațiu. Primul sosit va fi fost Kauffmann, care devine un fel de erou civilizator pentru talani, populația indigenă. După el ajunge Xue, ce va atrage de partea sa pe majoritatea membrilor castei războinice a talanilor, în fruntea cărora îl va numi pe Kroax, un arivist lipsit de orice scrupule ce îi va fi de ajutor în instaurarea unui regim de teroare, o dictatură militară întinsă la scara întregii planete Adelpha. Evident, Xue îl va căpăci pe Kauffmann cu prima ocazie și va rămâne singur tătuc al talanilor, drăguță combinație între Mao și Stalin.

La un interval de timp destul de îndelungat scurs de la aceste evenimente, va descinde în universul paralel și Marion, urmată îndeaproape de Cutter Slade. Ea va fi capturată de militari, el va face pe dracul în patru ca să își îndeplinească misiunea de a închide gaura neagră dintre universuri și de a-i elibera pe talani de sub asuprirea lui Xue - nu că l-ar durea prea tare de suferințele acestora, dar are nevoie de ajutorul lor ca să reușească în acțiunile sale.

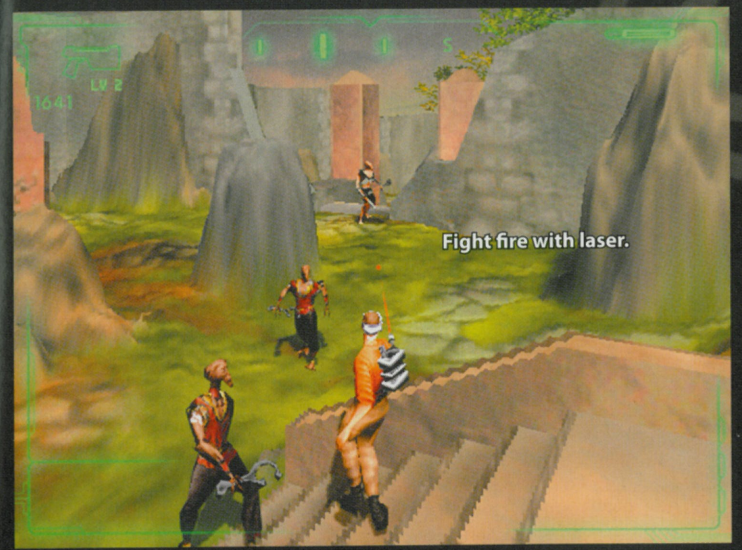

Outcast SG-1.



Regiunile Adelphei.






Fight fire with laser.


În bazar.

### Retro e cool!

De fapt, îmi era foarte cald. Pur și simplu, a deschide numai, fie și pentru cinci minute, măgăoaia de calculator din camera mea (mică) de lucru, ar fi însemnat să mă condamn la o topire lentă, dar sigură.
Nu sunt un erou, iar datoria, când mă cheamă în astfel de situații, poate să se mai și ducă undeva... Însă, totuși, sunt amploaiat, am nevoie de salariu, deci, trebuie să prestez, lună de lună, indiferent de temperatura, presiunea și umiditatea din mediul meu de lucru - să zic mersi că nu trebuie să stau cocoțat afară pe o schelă sau să dau lopeți pe asfaltul încins ori să implementez șanțuri cu târnăcopul pe chipul patriei, că de munca la câmp nici nu mai vorbesc.

Dar, după atâția ani de împins mouse-ul, și mai ales după 40 de ani de trăit conștient și sensibil în România, am ajuns o ruină, psihic și fizic, un distrus care la 28 de grade în casă trebuie să-și coboare cu ceva tensiunea arterială ca să nu-i explodeze cordul. În aceste condiții, vă dați seama că nici dacă urmam cu strictețe codul Bushido al angajatului model nu aș fi dat drumul la calculatorul cel mare ca să scriu vreun joc de ultimă oră, ba chiar de maxim interes și consum de resurse grafice.
Ceea ce îmi încălzește oasele îmbătrânite și reumatice, de-a lungul lungilor toamne / primăveri umede și reci ale Brașovului, mă poate omorî cu zile în arșița verii. Mă refer la placa grafică lucrând în full 3D.

Așa se face că mi-am adus aminte de o rubrică pe care, cu absolută lipsă de profesionalism, am ignorat-o până acum. How convenient, mi-am spus, luna asta o să bag ceva la Retro! În fond, ce mare lucru este să găsesc un joc vechi care consumă puține resurse și care să poată fi rulat pe laptop?

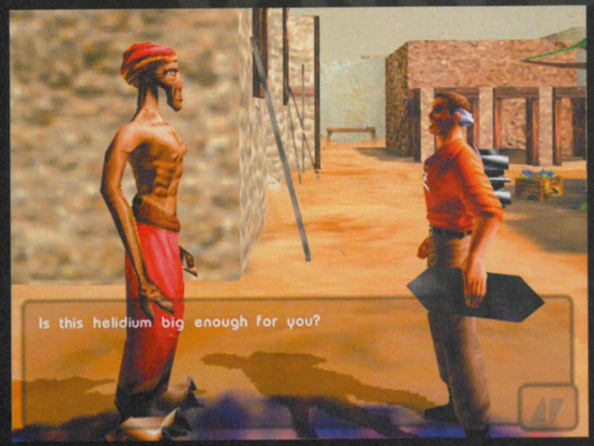

“Venim de departe și mergem departe
Tocmai în zare sus la castel.”

### Mein G.O.T.

### (Good Old Times remix)

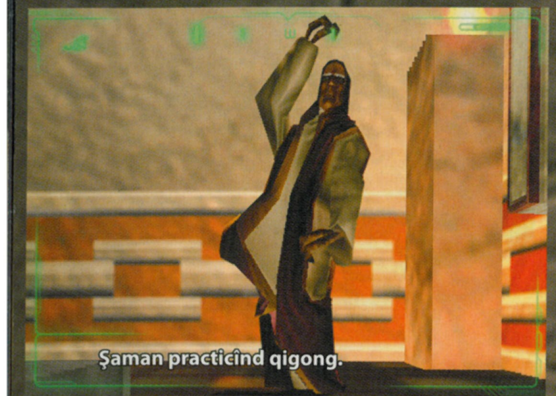
Adevărul este că trecutul este plin de jocuri foarte, foarte bune. Fie și numai dacă ar fi să renunț la a mai juca titluri actuale și viitoare, din dezgustul provocat de consolizare și industrializare, aș avea o comoară aproape inepuizabilă în trecut, coborând chiar până la Commodore și Spectrum Sinclair. De altfel, acesta este și motivul pentru care mi-am resurescitat un calculator vechi, un Intel Celeron la 1,2 GHz cu 512 MB RAM și o placă grafică din primele generații, cu Windows 98 instalat pe el. Ba chiar și cu DirectX 7, ca să nu am problemele de corupere a texturilor pe care le dau versiunile ulterioare ale DX la jocuri precum Need For Speed, de pe vremea când această serie era mișto, nu ca porcăriile de după Porsche 2000, din care aproape că exclud, totuși, Shift-ul...

Apropo de DirectX 7, să vedeți ce haios arătam căutând în „lada de zestre” CD-uri foarte vechi LEVEL ca să iau de pe ele drivere antice de plăci grafice. Nu vă spun ce senzație am avut făcând această incursiune în trecut, mult mai intensă decât o banală googlăială. Fie și numai lectura titlurilor inscripționate pe suprafața acelor CD-uri a fost o întoarcere într-o lume plină de viață, idei, creativitate, bucurii și mai ales de speranțe - priceless.




Dar, ca să rulez Outcast, laptopul meu de 2 GHz s-a dovedit a fi mai convenabil, în primul rând pentru că generează mult mai puțină căldură. În plus, ecranul LCD este mai fain decât un CRT. Apoi, nu era nevoie să fac nici un fel de schimbări în spațiul meu de lucru - adică îmi puteam lăsa volanul Logitech MOMO Racing în fața laptopului pe care, în pauze și timpul liber, mai bag câte un High Stakes, un Porsche 2000 ori un GTR (da, exact ăla pe care l-am dat recent full cu revista noastră - excelent joc, BTW, gg LEVEL!).




Şaman practicînd qigong.





Inventarul.

## Software, dar dur

La vremea apariţiei Outcast, 1999, decizia producătorilor săi, firma belgiană Appeal, de a nu folosi accelerarea grafică hardware a generat confuzie şi uimire în rândul potenţialilor cumpărători. Folosind strict CPU-ul pentru a genera marile spaţii deschise din joc, Outcast nu arăta, la prima vedere, la fel de bine precum jocurile accelerate hardware. Vizual, deşi foloseşte o tehnică despre care am înţeles că este, totuşi, niţel diferită de cea a voxelilor, seamănă foarte mult cu jocurile produse de Novalogic ce au introdus în premieră pe computer această tehnică de randare grafică tridimensională, precum Comanche şi Delta Force. De altfel, într-o epocă în care se făceau numai jocuri 3D ce se desfăşurau în interioare şi în care personajele erau doar sprite-uri, Comanche mi s-a părut o mare revelaţie şi l-am jucat la greu atunci când am pus mâna pe 386-ul care îmi permitea să-l rulez - căci păpa o grămadă de resurse la timpul său.

La fel s-a întâmplat şi cu Outcast, dar acesta oferea o rezoluţie maximă de 512 x 384, nothing more, şi chiar şi aşa trebuia să ai un sistem de vârf pentru acele vremuri, pentru a putea folosi această rezoluţie maximă ce ne pare ridicolă acum. Consecinţa firească a unei astfel de opţiuni aparent aberante a producătorilor a fost aceea că jocul nu a avut succesul scontat, mai ales în America, iar Appeal a început să alunece pe o pantă a pierderilor financiare care i-a adus destul de repede falimentul şi a stins orice avânt al vreunui distribuitor pentru un sequel.

De fapt, problema era că intenţiile vizuale ale engine-ului grafic al Outcast-ului erau mult prea înaintea timpului lor. Efectele posibile în Outcast, precum cele de profunzime a câmpului vizual, bloom, lens flare, foc, fulgi, particule în mişcare, umbre complexe ale personajelor şi multe altele, erau încă în copilărie pe plăcile de accelerare grafică. Asta ca să nu mai vorbesc de extraordinara modelare a apei, cu reflexie, refracţie şi valuri, care erau pur şi simplu de neconceput în 1999.

Dar, colac peste pupăză, venea capacitatea motorului grafic al Outcast de a genera spaţii largi şi foarte complexe, la un mod vizual pe care jocurile din aceeaşi generaţie nu îl puteau atinge. Să nu uităm că până atunci noţiunea de sandbox nici nu exista, deşi RPG-uri precum cele din seria The Elder Scrolls (şi mă gândesc aici şi la interesantul Redguard) ar fi putut fi caracterizate ca atare. Totuşi, în accepţia sa actuală, aceea de spaţiu foarte întins, în care acţiunile tale au consecinţe ce radiază dinspre tine, populat de o multitudine de personaje ce îşi trăiesc aparent viaţa lor şi în care cam toate locurile pe care le vezi îţi sunt şi accesibile, sandbox-ul s-a cam născut odată cu Outcast. Şi a făcut-o în stil mare.

## Inteligenţă

Iar asta cu atât mai mult cu cât AI-ul care anima acest sandbox era uimitor. În primul rând, populaţia Adelphei îşi vedea de viaţa ei, de rutina zilnică, în acord cu ocupaţiile fiecăruia - ţăranii munceau câmpul, crescătorii de animale le îngrijeau pe lângă ţarcuri, soldaţii patrulau, comercianţii transportau marfa pe care apoi şi-o lăudau la tarabe, fierarii băteau cu ciocanele, constructorii reparau, şamanii meditau practicând exerciţii similare qigong-ului. În Outcast există o viermuială credibilă şi coerentă, ce dă senzaţia de realitate şi ajută semnificativ la imersia în joc. Şi să nu uităm că primul titlu care a devenit celebru pentru astfel de lucruri a fost Gothic, apărut la doi ani după Outcast.

Însă, nu doar rutina activităţilor personajelor jocului este responsabilă pentru uimitoarea sa construcţie de tip sandbox, ci tocmai felul în care acestea ies din rutină ca răspuns la diverşii stimuli exteriori. Spre exemplu, dacă în preajma lor se desfăşoară o luptă, civilii vor încerca să fugă, să se ascundă, ferindu-se chiar de proiectile prin aşezarea pe după diverse obstacole. Soldaţii au un foarte bun path finding şi se mişcă suficient de iscusit pentru a-ţi pune probleme, ferindu-se şi ascunzându-se de tine. Asta ca să nu mai vorbesc de suportul pe care şi-l oferă prin folosirea a diverse tipuri de armament. Cum ar veni, comandantul unei grupe poate avea un fel de mortier, cu efect puternic de şoc asupra ta. El trage de la distanţă mare, balistic, înspre tine, tu eşti atins de unda de şoc a proiectilului, eşti paralizat o scurtă perioadă de timp, în care soldaţii de rang inferior se apropie de tine şi te toacă cu armele lor uşoare.

Pe deasupra, AI-ul este radiant, adică veştile despre comportamentul tău „se împrăştie" dinspre faptele tale către lume, influenţând reacţiile populaţiei la apropierea ta. Dacă te apuci să omori nevinovaţi, după o vreme toţi vor începe să fugă la vederea ta şi să facă gesturi de dezaprobare. Dacă eşti cumsecade şi te ţii de fapte bune, vei avea sprijinul localnicilor şi admiraţia lor, exprimată atât prin plecăciuni şi fluturări de mână, cât şi prin atitudinea pozitivă a interlocutorilor în diverse dialoguri. Vreau să spun că nici Oblivion, care se mândrea cu al său AI radiant, nu a ajuns la credibilitatea şi complexitatea de care a dat dovadă Outcast în această direcţie.


Hrană pentru rechin.





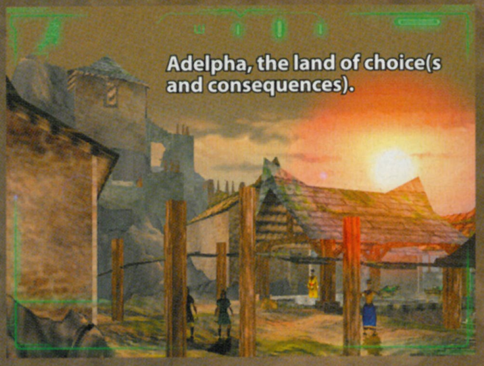




Cetăţeanca Marion.



Armele mele.


Adelpha, the land of choice(s and consequences).

## Subminarea economiei dictatoriale

Dar mai există o dimensiune a AI-ului din Outcast, iar aceasta ţine de o implementare mai profundă şi mai bine gândită a conceptului de „action and consequences". Să vă explic. Adelpha este împărţită în 6 regiuni continentale, între care se călătoreşte folosind portalurile de teleportare - Stargate alike. Fiecare din aceste regiuni produce ceva, contribuind în felul său la maşina de război şi teroare a lui Xue. O regiune produce un fel de orez, o alta peşte, iar dacă tu îi convingi pe conducătorii locali să înceteze a mai livra hrana către soldaţi, aceştia vor deveni tot mai slabi pe parcursul jocului, cu health-ul semnificativ mai mic decât în situaţia în care livrările de alimente nu au fost sistate.

Şi moralul soldaţilor poate fi afectat dacă o anumită regiune încetează să mai plătească taxele impuse pe tranzacţiile comerciale - ceea ce duce la o scădere a soldei şi la o micşorare vădită a dorinţei de luptă a oponenţilor, care aleg deseori să fugă de la locul confruntărilor. Apoi, dacă regiunea minieră a Adelphei nu mai dă soldaţilor mineralele necesare pentru producerea armamentului, calitatea acestuia va scădea în timp, iar loviturile primite de tine vor fi tot mai puţin periculoase.

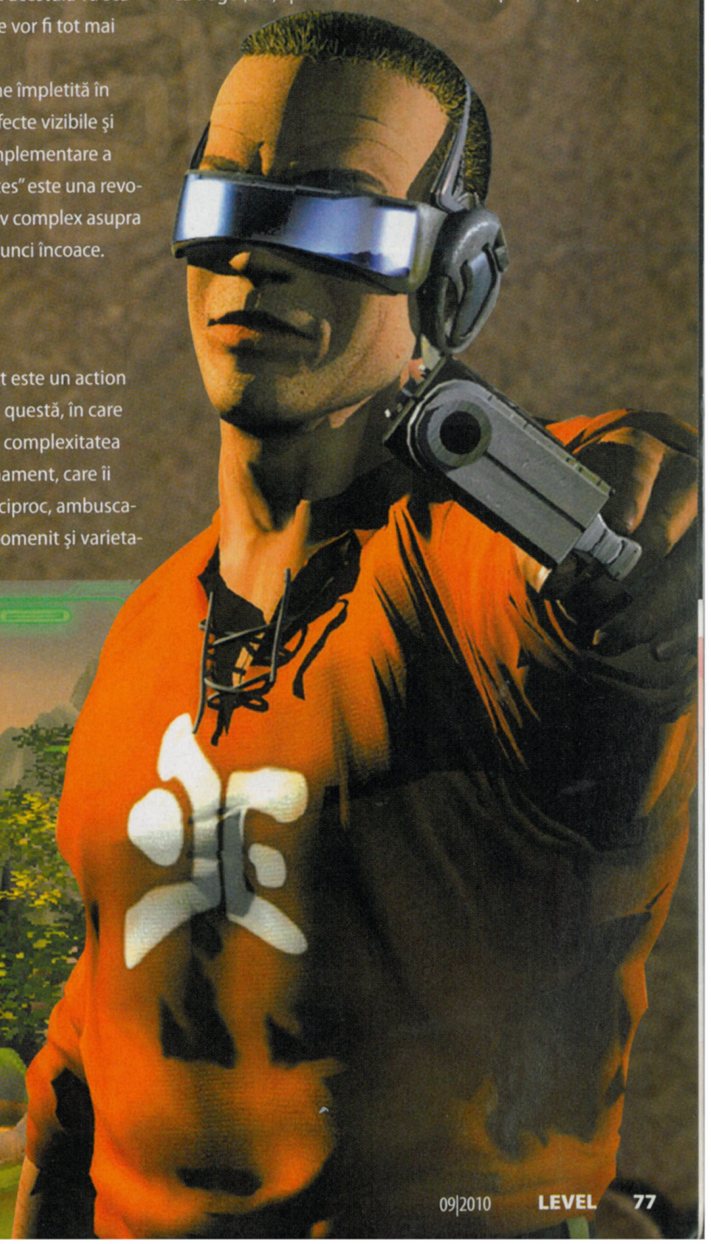
Întinsă la scara unui întreg joc, bine împletită în componenta de questă a acestuia, cu efecte vizibile şi previzibile ale acţiunilor tale, această implementare a conceptului de „action and consequences" este una revoluţionară, originală, cu un impact pozitiv complex asupra gameplay-ului, ce nu a fost egalat de atunci încoace.

## Slow Shoot

Că tot vorbeam de arme... Outcast este un action adventure cu componente de puzzle şi questă, în care lupta ocupă un rol important. Pe lângă complexitatea relativă a AI-ului şi a dotării sale cu armament, care îi permite tactici combinate, cu sprijin reciproc, ambuscade şi atacuri cu foc încrucişat, este de pomenit şi varietatea surprinzătoare a armelor cu care este dotat eroul pe care îl controlezi. Ai un pistol, ai un automat cu o cadenţă mare de foc, o puşcă cu lunetă, o carabină, un mortier şi un fel de aruncător de flăcări. Toate acestea îţi permit la rândul tău să abordezi în foarte multe feluri o situaţie tactică, în aşa fel încât bătăliile nu sunt repetitive şi plictisitoare, ci interesante şi provocatoare.

Un element oarecum lipsit de realism poate fi considerată viteza scăzută cu care se deplasează proiectilele lansate de arme. Aparent, sub acest aspect, jocul aproape că trage (sic!) spre un fel de nerf shooter pentru copii, cu


Have a cookie!



Minunata fizică a particulelor unui butoi explodat





Şamanul mă însănătoşeşte.

chestră simfonică completă pentru întreaga sa coloană sonoră. De fapt, e chiar mai mult decât atât, pentru că la Orchestra Simfonică din Moscova s-a adăugat şi corul acesteia... Compus de Lennie Moore, fundalul sonor al jocului surprinde plăcut prin bogăţie şi culoare, fiind hotărâtor pentru conturarea atmosferei jocului.

pistoale cu apă şi ventuze. De altă parte, pe lângă adâncirea unei senzaţii de basm pe care ţi-o dă jocul, deplasarea oarecum lentă a proiectilelor face luptele şi mai dinamice, mai atractive, pentru că trebuie să faci faţă mobilităţii inamicului, gândindu-ţi fiecare foc pe care îl tragi.

Şi poate că lucrurile ar fi fost şi mai faine dacă muniţia ar fi fost mai greu de găsit. Din păcate, una din marile probleme ale jocului este abundenţa resurselor - muniţia îţi este făcută de „fierari", care au nevoie de diverse materii prime în acest scop - iar aceste resurse sunt nu doar foarte uşor de găsit, dar se şi regenerează prea repede pentru gustul meu. Asta ca să nu mai vorbesc de muniţia pe care o găseşti răspândită ici şi colo în fiecare locaţie, başca cea din depozitele armatei pe care le poţi jefui după ce îi cureţi pe cei care le păzesc.



## Corul şi Orchestra

Dar, nu trebuie să uităm: în Outcast o componentă esenţială este atmosfera. Aici multe lucruri îşi aduc contribuţia, jocul fiind foarte bogat în elemente ce îmbogăţesc trăirea celui care îl parcurge. În primul rând, este vorba despre localnici. În dialogurile cu aceştia îi descoperi ca fiind un fel de copii mari, naivi, cumsecade, dornici să facă bine, dar cu tot felul de hachiţe şi ciudăţenii, unii orgolioşi, alţii şireţi, cei mai mulţi altruişti şi sperioşi. Este un fel de tablou de poveste conturat de personajele ce populează Adelpha, atât în story, în questele minore, cât şi în elementele de istorie şi cultură a talanilor, care te duce cu gândul la alte jocuri, tot de sorginte franceză, precum Little Big Adventure, Another World, Fade To Black, The New Adventures of the Time Machine, ba chiar şi Syberia, deoarece firmele Cryo Interactive şi Mïcroids mi se par exemple de gen.

Zău dacă nu mi se pare că există un fond comun, ceva din cultura poveştilor cu zâne ale contesei de Ségur (rusoaică la origine - aproape că mă duce cu gândul la un regresum ad utero al lui Benoit Sokal prin întoarcerea în Rusia din Syberia...), care face ca multe jocuri din spaţiul de influenţă franceză să împărtăşească aceeaşi textură delicată de basm luminos, cald, în care binele este răsplătit cu bine, iar distopiile sunt resorbite cumva de fantasma în care totul este posibil.

Apoi este muzica. Outcast este celebru ca fiind unul dintre primele, dacă nu chiar primul titlu ce a folosit o or-

De altfel, varietatea colorată caracterizează întreg jocul, desfăşurat într-un cadru exotic, fiecare din cele şase regiuni ale Adelphei având ceva caracteristic - una este un fel de China medievală cu terase inundate pentru cultivarea orezului, alta e o pădure amazoniană, o a treia e în mijlocul deşertului, cu un târg de aromă arabă, a patra e un arhipelag, a cincea o zonă minieră cu puternică activitate vulcanică, iar ultima se află în nord, acoperită de zăpezi veşnice.

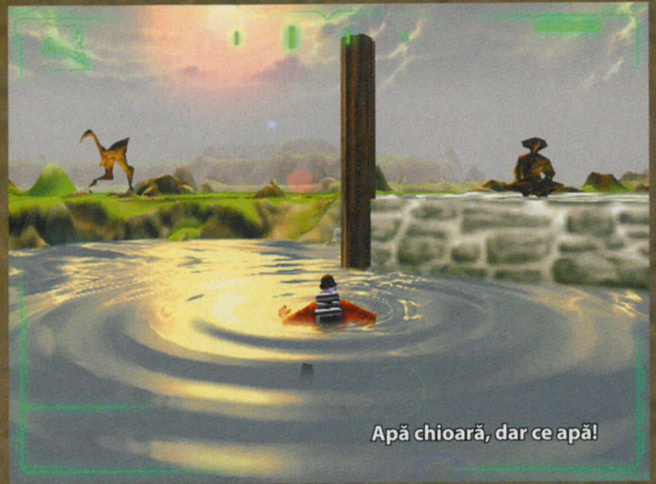
Tot vorbind despre atmosferă, nu pot să nu remarc faptul că, la doi ani după apariţia Outcast, era lansat Gothic, care are ceva din jocul celor de la Appeal. Şi nu e vorba numai despre coloanele sonore extraordinare ale ambelor jocuri, cu rol esenţial în feeling, prin desfăşurările orchestrale ample şi temele melodice care îţi rămân în ureche mult timp după ce ai închis computerul. Mai sunt şi spaţiile largi, activitatea intensă şi continuă a locuitorilor, împărţirea pe regiuni/tabere. Dar foarte important mi se pare voice acting-ul, superlativ în amândouă jocurile, şi pe undeva similar: eroul principal este un zeflemitor fără pereche, deloc vorbăreţ, care emite deseori în doi peri, în formulări pline de echivoc. Nu pot scăpa de senzaţia că între Cutter Slade şi eroul fără nume din Gothic este o asemănare care nu ţine de întâmplare.

## Void-ul din Outcast

Nu mă pot stăpâni să mă întreb ce ar fi putut ieşi din Outcast dacă producătorii ar fi folosit integral ceea ce au pus în el. Şi mă refer aici la transferurile şi conversia energiei într-un spaţiu finit. Acesta este un subiect pe care l-am mai atins în articolul de The Void, ocazie cu







Apă chioară, dar ce apă!



La mănăstirea din munţi se face artă marţială.

care am adus aminte şi de Sentinel, un titlu ce surprinde cel mai simplu şi mai bine acest aspect de gameplay de obicei ascuns, camuflat de alte elemente ale jocurilor, mai săritoare în ochi.

Practic, cam toate jocurile se bazează pe generarea, transferul şi conversia unei resurse, căreia îi putem spune generic energie. În Black and White era vorba de credinţă, de materii prime, dar toate puteau suferi diverse transferuri şi conversii din una în cealaltă - de altfel, un joc mai vechi al lui Moulineaux, Magic Carpet, exersase cu mult înainte un astfel de model de gameplay. Ia să vedem cum stau lucrurile în Outcast.



Păi, în primul rând, este vorba de sufletele talanilor, „esenţa" lor, cum este numită în joc. La naştere, talanul este animat de una din cele patru esenţe existente pe Adelpha, corespunzătoare unuia din cele patru elemente fundamentale: apă, foc, pământ, aer. Până la vârsta pubertăţii nu se cunoaşte tipul esenţei talanului, dar, la momentul potrivit, acesta i se va revela prin parcurgerea unui ritual la Fântâna Sufletelor. Apartenenţa la o anumită esenţă va marca definitiv viaţa talanului, pentru că îi va arăta profesiunea sa viitoare, ocupaţia cea mai potrivită. Cei cu esenţă de foc devin soldaţi şi vânători, cei cu esenţă de pământ sunt viitorii ţărani, mineri şi pescari, esenţa de apă este a comercianţilor, meşteşugarilor, artiştilor, iar şamani sunt numai cei cu esenţă de aer.

Moartea este numită de talani „reconversie", reîntoarcere a sufletului propriu în masa de esenţă primordială, guvernată de zeii fiecărui tip de esenţă. Aceştia pot folosi esenţa specifică pentru a se manifesta în lumea materială, prin diverse acte divine, cauzate deseori de faptele fiinţelor raţionale care induc dezechilibre în textura delicată a existenţei. Spre exemplu, inundaţiile, furtunile, erupţiile vulcanice, fenomene naturale violente puse de talanii de rând pe seama voinţei zeilor, sunt considerate de aceştia ca fiind o reacţie la nelegiuirile lui Xue şi ale acolitului său Kroax, comandant al armatei.

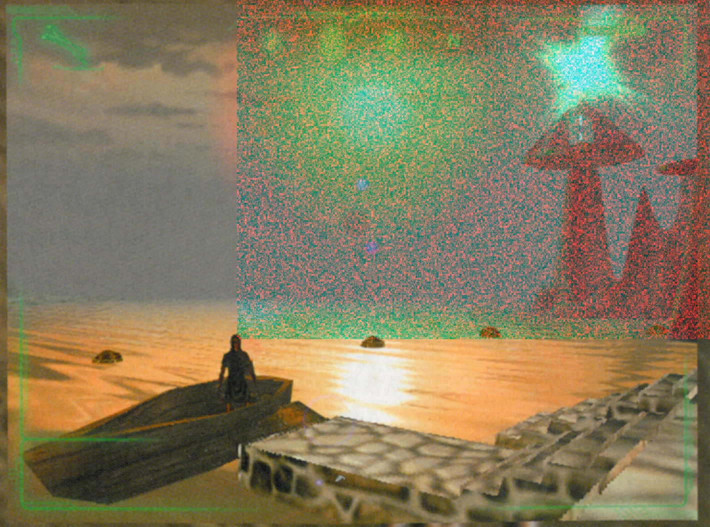
În plus, când ucizi un talan, se şi vede cum este eliberată esenţa lui, de o culoare corespunzătoare tipului căruia îi corespunde sufletul său. Apoi, armele folosite de talanii „de foc", cei din casta militară, utilizează ca sursă de energie tocmai esenţa proprie. De altfel, şi celelalte arme folosesc muniţie fabricată din materii prime ce se regenerează pe suprafaţa Adelphei. Ce ar fi fost dacă cercul s-ar fi închis şi întregul „ecosistem" adelphian, inclusiv formele de viaţă, resursele naturale, artefactele şi construcţiile, ar fi fost incluse într-un circuit de esenţe guvernate de zei şi exploatate de muritorii pe care îi animă?

Pur şi simplu, nu pot să nu observ faptul că în spatele jocului se află un extraordinar potenţial nefolosit, tocmai energia convertibilă şi transferabilă, aşa cum o găsim şi în alte titluri. Numai că în Outcast toată această mecanică nu ar fi devenit un scop în sine, ci s-ar fi putut împleti organic cu questele, cu luptele, cu povestea, într-un tot unitar fără egal prin naturaleţe. Cred că am fi avut astfel unul din cele mai tari, ăsta e cuvântul, unul din cele mai tari jocuri din istorie.

În forma sa actuală, superlativă, e drept, Outcast păstrează doar în subsidiar acest circuit al sufletului în natură, pe care mai mult îl pomeneşte prin gura personajelor, decât îl foloseşte în mod efectiv.

## Filoadelphaul

Combinaţia de realitate alternativă, muzică inspirată şi peisaje exotice este o mare reuşită a jocului şi are un efect magic asupra celui care rulează Outcast în epoca graficii aproape fotorealiste. Ce vreau să spun? Hm, păi, iniţial, când am pornit Outcast la atâţia ani după apariţia sa, am avut un recul. Sincer, rezoluţia de 512 x 384, figurile oarecum neclare, peisajul uşor colţuros, cumva m-au deranjat. Mi-am zis, damn it, să vezi că nu o să-mi placă! Însă, după 15 minute de joc eram acolo, pe Adelpha, zburdând fericit şi minunându-mă de frumuseţile locului. Grafica mi se părea, şi îmi pare la fel în momentul în care scriu aceste rânduri, foarte potrivită cu toate celelalte elemente ale jocului - AI, story, sunet - care se întrec în a te imersa mai seducător în lumea din Outcast.



Aproape că nu îmi vine să cred că am ajuns să joc un 512 pe 384 în grafică de gen voxel la fel de pasionat şi de mulţumit ca pe ultimul răcnet grafic - ba poate chiar mai mulţumit. Dar, am trăit din nou pe pielea mea chestia aia formidabilă: senzaţia că jocul este un întreg pe care creativitatea făcătorilor săi îl poate trece dincolo de ochi, mode, idei preconcepute şi cutume a căror valabilitate o discutăm prea rar. De altfel, se pare că nu sunt puţini cei care au opinii asemănătoare, căci Outcast a fost scos recent la vânzare de Good Old Games, la un preţ modic, şi se pare că a avut succes, dacă este să mă iau după majoritatea celor 37 de review-uri postate de vizitatori ai www.gog.com şi după faptul că 915 dintre clienţii săi i-au acordat o notă medie de 4,5 din 5, într-un timp destul de scurt de la relansare.

La capăt de articol, vă voi dezvălui faptul că el este un tribut adus lui Mike, cel care ne-a fost baci peste redacţia LEVEL, ajutând hotărâtor revista noastră să facă pasul calitativ care i-a permis să ajungă până în zilele noastre. El este omul a cărui figură de şoarece de mouse îmi vine în minte, ridicându-şi din monitor ochii luminaţi de bucuria descoperirii jocului despre care tocmai v-am vorbit. La vremea aceea am petrecut mult timp discutând cu el despre Outcast şi toate lucrurile care au făcut din acest titlu un joc de neuitat. Analizele pasionate, argumentele, polemicile din asemenea conversaţii ne-au deschis minţile şi ne-au dat startul în profesia noastră. Unui mare fan Outcast îi dedic articolul de faţă - Mike, pe care cu aceeaşi prietenie îl consider coautorul moral al acestui Retro.

Marius Ghinea





# PROFILUL JUCATORULUI IDEAL

În zilele noastre, lumea este cumva împărțită între cei care creează și muncesc, pe de o parte, și cei care fac bani de pe urma primilor. Rareori se întâmplă ca aceeași persoană să știe și să fabrice un produs cerut de masă și să îl valorifice din punct de vedere financiar. Și cumva, cu cât este mai mare talentul creator, cu atât devine flerul economic mai inexistent – fapt în perfectă concordanță cu teoria mea fantezistă despre echilibrul universal.

Toate ar fi frumoase dacă ambele tabere ar profita egal de aceste abilități combinate, însă nimeni nu te mai hrănește pe gratis și valoarea absolută a unui produs se exprimă prin bani – mai exact profit. Motiv pentru care, într-un mod ciudat, simbioza aceasta a creatorilor, respectiv a gestionarilor creației dă de mâncare mult mai mult ultimei părți.

În industria jocurilor, această teorie se aplică á la carte, incluzând și excepțiile care confirmă regula, ilustrate cu precădere în sectorul indie. Dacă nu ai bani, nu poți face un joc, și dacă faci rost de bani, jocul oricum nu îți va mai aparține. Modelul de business al jocurilor se bazează pe publisheri, ei fiind cei care țin strâns în mână „the almighty dollar" și tot ei fiind și cei care dictează în mod direct calitatea jocurilor voastre. Asta nu este neapărat un lucru rău, din contră: publisherii sunt de obicei oameni cu experiență masivă în industrie, care știu mai bine decât oricine ce vinde un joc, idee care poate fi echivalată cu calitatea acestuia, după unele criterii mai puțin plăcute de către o mare parte a comunității masive de jucători din care facem cu toții parte.

În general, decizia de a dezvolta sau susține un titlu stă în puterea publisherului, care dispune de relații directe cu o serie de studiouri de jocuri și, după cum este evident din știrile zilnice ale industriei, este în constantă vânătoare de „sânge nou" de game developer.

Studiourile de jocuri sunt de obicei afaceri care încep de sine stătător și care adesea sunt cumpărate de către publisherul care investește în ele. Un studio de jocuri supraviețuiește din proiectele pe care le dezvoltă, care pot fi proprii sau comandate de către publisher. Din punctul de vedere al finanțării, studiourile se pot alimenta singure, însă adesea este publisherul cel care finanțează întregul proces de producție. Metoda de finanțare – internă sau de la publisher – determină foarte frecvent gradul de implicare al publisherului în proiect. Cu alte cuvinte, dacă alții dau banul, alții pot dicta ceea ce faci. Fapt de altfel chiar logic, având în vedere că cele mai mici dintre jocuri (și nu mă refer la revoluția indie – acesta fiind un cu totul alt subiect de discuție) se dezvoltă pe parcursul unui an calendaristic și cu o echipă de măcar câteva zeci de persoane, mai ales în stadiile „de foc" ale jocului (în perioada de full production). Dacă am lua în calcul doar 20 de game devs angajați un an cu un salariu de 2000 de euro incluzând taxele, asta înseamnă aproape jumătate de milion de euro și este o sumă imposibil de mică pentru a susține dezvoltarea unui joc. Sper ca această estimare să ajute la imaginarea bugetelor acordate de către publisheri studiourilor de jocuri, validând astfel gradul masiv de implicare al acestora în ceea ce privește procesul de creație.

Detaliile relațiilor dintre studiouri și publisheri, care implică și modalitatea de finanțare a proiectului, precum și cea de a împărți profiturile sunt confidențiale, însă se știe că practica uzuală este finanțarea completă în tranșe de către publisher – tranșe acordate pentru principalele stadii ale proiectului, cum ar fi atingerea și acceptarea alpha-ului, beta-ului și așa mai departe – urmând ca acesta să își rețină câștigurile din vânzări dacă produsul se vinde sub un anumit număr de bucăți. Dacă acest număr este depășit, deci jocul are un succes mult mai mare decât cel anticipat, primește și studioul o parte din profitul din vânzări, însă numărul acesta vehiculat





„Dacă ar fi după mine, aș crește prețul și mai mult." Bobby Kotick, CEO Activision Blizzard (declarație oficială dintr-o discuție legată de francize)

este atât de mare, încât rareori se întâmplă ca studiourile să aibă vreodată în mână un ban din vânzarea efectivă a jocului produs de ei (și atunci când acest mit chiar se înfăptuiește, au loc drame precum cea dintre Infinity Ward și Activision, spre exemplu). Cu alte cuvinte, într-un mod extrem de simplist, studiourile de jocuri funcționează similar cu companiile care vând servicii de dezvoltare: clientul spune exact ce vrea și dezvoltatorul face. Este o simplă vânzare de servicii, numai că în acest caz serviciile sunt de programare, modelare, texturare, design și așa mai departe. Spre deosebire însă de companiile de servicii software și programare, studiourile de jocuri lucrează rareori plătite la oră – de aceea, ca orice client în orice domeniu, publisherii își maximizează investiția cerând cât mai mult posibil pentru banii cheltuiți. De aici și rata foarte mare de „perisabilitate" și „perindare" a angajaților, de aici și nenumăratele anunțuri despre concedieri în masă și tot de aici și numeroasele discuții despre calitatea vieții unui dezvoltator de jocuri, care deseori își petrece nopți la rând la muncă. Pe de altă parte, această situație creează și mult dinamism, atât în industrie, cât și în viața unui om ca mine și Locke care vor să găsească studioul perfect și să participe la dezvoltarea celor mai bune jocuri lansate vreodată. În ceea ce privește industria, aceasta învață cu pași repezi să se perfecționeze, o situație prin care a trecut și industria software, însă mult mai lent și fără ajutorul primit din comparație și observarea greșelilor făcute de alții.

Deci, da, se petrece o revoluție și nu numai în curtea „indienilor" care încearcă să își recâștige terenul pierdut atunci când oamenii cu bani s-au prins că jocurile au mare tragere la public și nu





NOU

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul ABO prin SMS

la numărul 7666 și ești abonat pe 3 luni la revista LEVEL

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.





la numărul 7443 și ești abonat pe 6 luni la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

Detalii pe:
www.chip.ro/sms

SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul ABO prin SMS

la numărul 7666 și ești abonat pe 3 luni la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.





la numărul 7443 și ești abonat pe 6 luni la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul 7555 și ești abonat pe 3 luni la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.





la numărul 7441 și ești abonat pe 6 luni la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Participarea la Blizzcon-ul din acest an în octombrie costă 150 de dolari. Toate biletele au fost vândute încă de la inceputul lui iunie.

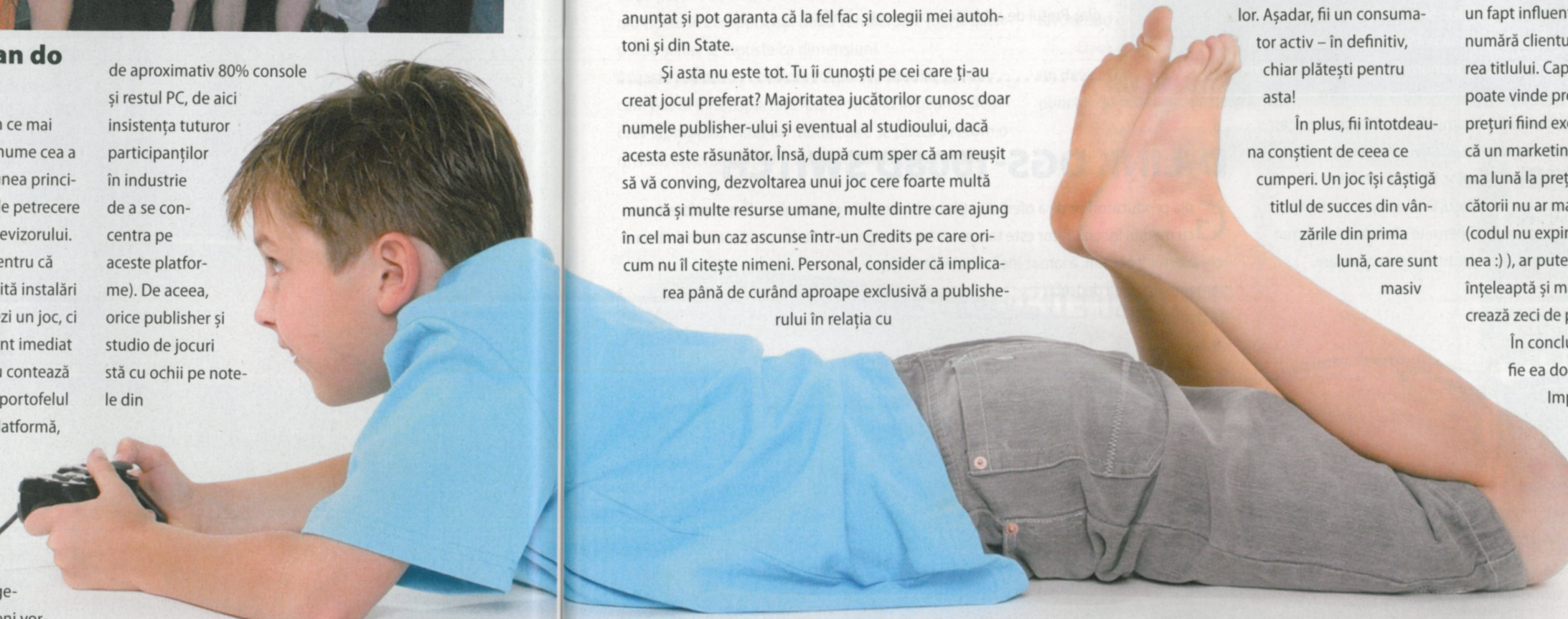


In ianuarie 2010, vânzările de jocuri au totalizat 1,17 miliarde de dolari, cu Wii New Super Mario Bros. și Mass Effect 2 în fruntea clasamentelor de vânzări.

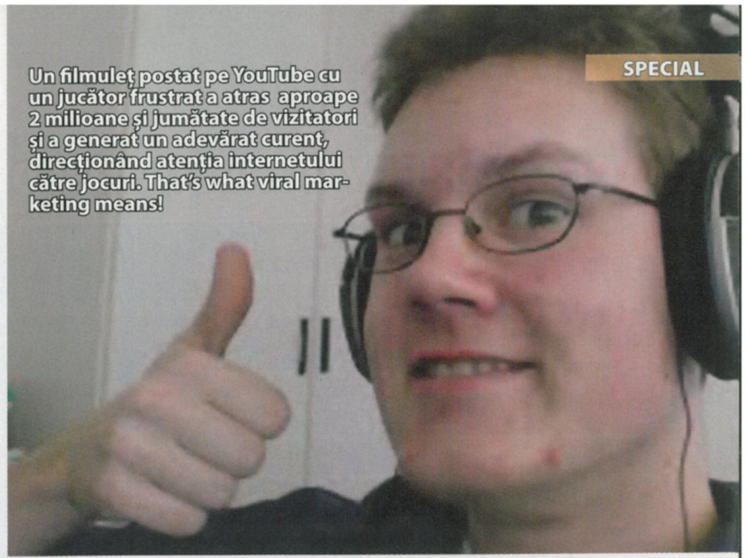
sunt jucate doar de tocilarii din spatele calculatoarelor-mastodont din acea vreme – vreme în care studiourile de jocuri își numărau angajații pe degetele de la o mână și în care manifestarea pasiunii era cea mai bună plată. Această revoluție se petrece în cadrul oricărui studio și în cadrul oricărui publisher, care se confruntă cu mult mai multe canale de feedback din partea propriilor clienți – mai exact, chiar tu, cel care citești acum aceste rânduri. Tu îți dai seama câtă putere ai?

## Ask not what the game can do for you...

Industria jocurilor își îndreaptă din ce în ce mai mult atenția către așa-numita piață casual, anume cea a oamenilor care nu consideră jocurile ca pasiunea principala, ci le privesc doar ca un mod alternativ de petrecere a timpului liber – spre exemplu, alternativ televizorului. Acești „casuali" preferă consolele nu numai pentru că sunt aparate de sine stătătoare care nu necesită instalări sau mai știu eu ce chestiuni tehnice ca să rulezi un joc, ci și pentru capacitatea lor de a oferi divertisment imediat pentru două sau mai multe persoane. Asta nu contează însă, întrucât, atunci când vine vorba de scos portofelul pentru a cumpăra un nou joc, indiferent de platformă, acești casuali apelează la oameni mai experimentați ca ei, mai precis la hardcore gameri care „fac sau desfac" un joc prin numeroasele reviste și site-uri de specialitate și care sunt inițiatorii faimosului „word of mouth" (în traducere liberă, Radio Șanț) care generează vânzări în rândul „acoliților". (Că tot veni vorba, un joc lansat pe console și PC are o rată de vânzări de aproximativ 80% console și restul PC, de aici insistența tuturor participanților în industrie de a se concentra pe aceste platforme). De aceea, orice publisher și studio de jocuri stă cu ochii pe notele din review-uri, chiar dacă cei care le produc, precum și consumatorii lor principali, hardcore gamerii, nu mai sunt întocmai publicul râvnit de ei. Totuși, de această orientare și-a cam dat seama toată lumea, ceea ce, combinat cu pleiada infinită de mijloace de feedback pentru oricine dispus să își dea cu părerea, a dus la extrem de multă putere în mâinile consumatorului obișnuit, adică tu. Poți publica chiar tu review-uri (până și pe Mecca-ul industriei, Gamasutra) sau apela la prietenii tăi pentru sfat într-o secundă. Poți evalua sau comenta la orice review. Poți face publicitate titlurilor preferate pe rețele sociale, poți publica filmulețe edificatoare pe YouTube, poți da o notă pe Metacritic, poți face cam orice îți trece prin cap ca să dai un plus sau un minus unui joc. Deși pare că ai fi doar o voce firavă care se pierde în neant, ceea ce ai tu de spus contează mai mult decât realizezi – chiar și numai din perspectiva că majoritatea jucătorilor ca tine, întocmai din aceste motive, preferă să își țină părerile pentru sine. Să nu crezi niciodată că cei care au creat acel joc nu se uită pe net – din contră, eu verific toate sursele constant de când primul joc la care am contribuit a fost anunțat și pot garanta că la fel fac și colegii mei autohtoni și din State.



Și asta nu este tot. Tu îi cunoști pe cei care ți-au creat jocul preferat? Majoritatea jucătorilor cunosc doar numele publisher-ului și eventual al studioului, dacă acesta este răsunător. Însă, după cum sper că am reușit să vă conving, dezvoltarea unui joc cere foarte multă muncă și multe resurse umane, multe dintre care ajung în cel mai bun caz ascunse într-un Credits pe care oricum nu îl citește nimeni. Personal, consider că implicarea până de curând aproape exclusivă a publisherului în relația cu clienții – cu tine, mai exact - este contraproductivă. În industria filmelor, spre exemplu, că cea a cărților e prea învechită ;), actorii, regizorul, ei sunt cei care vând produsul numit film. Dar tot așa cum un Johnny Depp aduce la viață un inconfundabil Jack Sparrow, nici seria Flight Simulator de la Microsoft, pentru care tocmai s-a anunțat un nou titlu numit simplu Flight, nu va mai fi la fel fără echipa de la ACES. Pentru titlul tău preferat, ar trebui să îi ceri pe cei mai buni „actori" din industrie.



Un filmuleț postat pe YouTube cu un jucător frustrat a atras aproape 2 milioane și jumătate de vizitatori și a generat un adevărat curent, direcționând atenția internetului către jocuri. That's what viral marketing means!

Și aici poți interveni. Cere să îi cunoști pe cei care au creat titlul cumpărat, caută-le modalitățile de comunicare cu comunitatea și fii activ acolo. Din ce în ce mai multe studiouri încep să folosească bloguri, rețele sociale, Twitter și multe alte mijloace disponibile pentru a facilita comunicarea cu fanii titlurilor lor. Așadar, fii un consumator activ – în definitiv, chiar plătești pentru asta!

În plus, fii întotdeauna conștient de ceea ce cumperi. Un joc își câștigă titlul de succes din vânzările din prima lună, care sunt masiv susținute de campanii de marketing pe orice cale posibilă. Cumperi titlul pentru că atunci ți s-a spus să îl cumperi, însă prețul de lansare este deseori umflat în această primă perioadă, un fapt pe care îl poți controla prin decizii înțelepte de cumpărături. Știu că îmi fac un detriment spunând asta, fiindcă acum fac parte din tagma „lor", dar prețurile jocurilor nu sunt momentan întocmai corecte, un fapt influențat de multe lucruri, printre care însă nu se numără clientul și nici cei care au contribuit la dezvoltarea titlului. Capitalismul spune că orice om de afaceri își poate vinde produsele și serviciile cu oricât, politica de prețuri fiind exclusiv la cheremul său. Așa că, observând că un marketing suficient îți vinde jocul hype-uit în prima lună la preț dublu, mulți pariază pe asta. Dar dacă jucătorii nu ar mai cumpăra produse atât de „proaspete" (codul nu expiră și nici nu se deteriorează în timp, ca pâinea :) ), ar putea educa industria la o promovare mai înțeleaptă și mai de durată a unor producții la care lucrează zeci de persoane ani de zile.

În concluzie, indiferent de natura participării tale, fie ea doar un clic pentru a da un rating, ajută! Important este să participi, fiindcă doar tu, cel care beneficiază direct de rodul pasiunii noastre, a creatorilor de jocuri, și cel al cărui portofel este vizat direct, poți genera o schimbare care să ducă la îmbunătățirea industriei și la jocuri extraordinare!

■ **Lara**


**ABONEAZĂ-TE acum**

NOU

Trimite cuvântul **3REVISTE** prin **SMS** la numărul **7555** și primești oricare 3 reviste din portofoliul editurii
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

Trimite cuvântul **CARTE** prin **SMS** la numărul **7555** și primești revista CHIP + cartea „Cum să ajungi în top pe Google"
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

**SIMPLU și RAPID prin SMS!**

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul **7555** și ești abonat pe 3 luni la revista Foto Video Digital
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7441** și ești abonat pe 6 luni la revista Foto Video Digital
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7555** și ești abonat pe 3 luni la revista PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

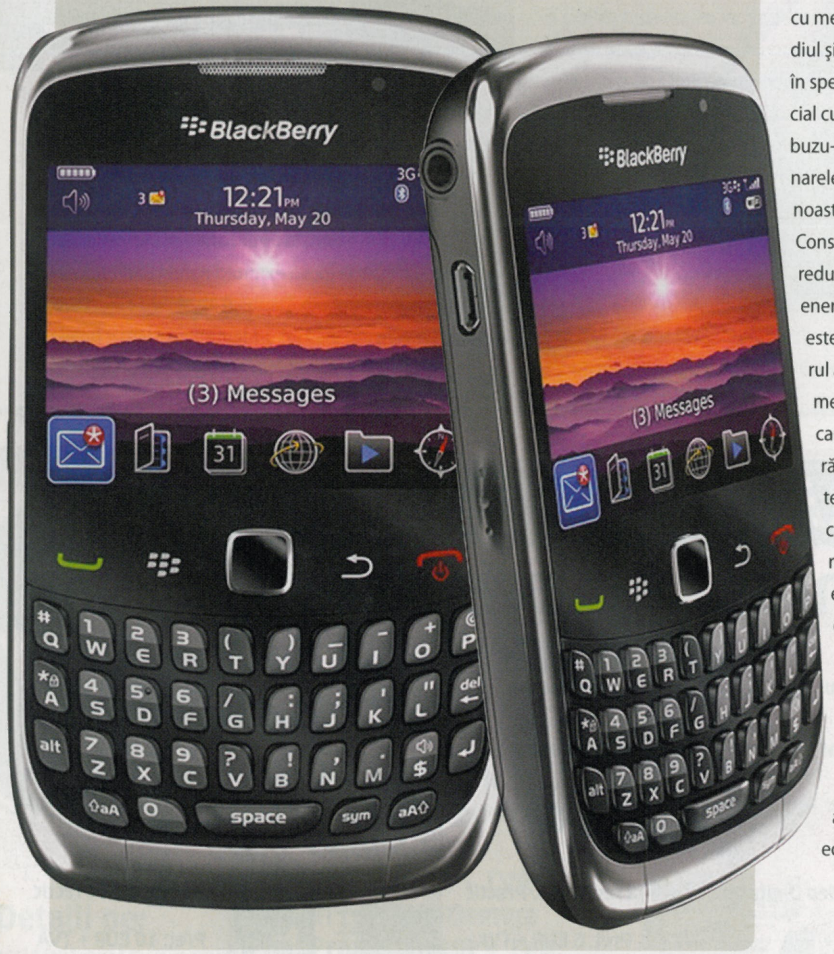
la numărul **7441** și ești abonat pe 6 luni la revista PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

## BLACKBERRY CURVE 3G 9300

**Specificații**

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1700 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 109 x 60 x 14 mm
- Greutate: 104 grame
- Ecran: TFT– 65.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli)
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+, Flac
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
- Stand-by: până la 456 ore (2G) / 348 ore (3G)
- Talk time: maximum 4 ore 30 min (2G) / 5 ore 30 min (3G)

După o perioadă destul de lungă în care cei care lucrează la sistemul de operare din smartphone-urile BlackBerry au pompat resurse în tot felul de aplicații ce țin strict de partea de office și lucrul cu documente, acum se adresează și altui segment de clienți. Odată cu lansarea modelului BlackBerry Curve 3G 9300, utilizatorii au la îndemână, pe lângă celebra tastatură QWERTY, o serie de butoane multimedia ce le permit să navigheze mult mai simplu printre melodiile din playlist-uri sau să sorteze mai ușor fotografiile. BlackBerry Curve 3G 9300 are în dotare și un conector audio jack de 3,5 mm în care posesorul are posibilitatea să își asculte melodiile preferate la o pereche de căști favorită sau chiar la un sistem audio cu amplificare. Menționez acest lucru deoarece există mulți producători ce își dotează dispozitivele cu o serie de conectori proprietari, ceea ce provoacă nemulțumiri clienților. BlackBerry Curve 3G 9300 se comercializează în doar două nuanțe: negru și roșu. Este de apreciat faptul că a fost încorporat un modul Wi-Fi mai evoluat, care vă permite să realizați automat conexiuni wireless de mare viteză compatibile cu standardul N de comunicare.



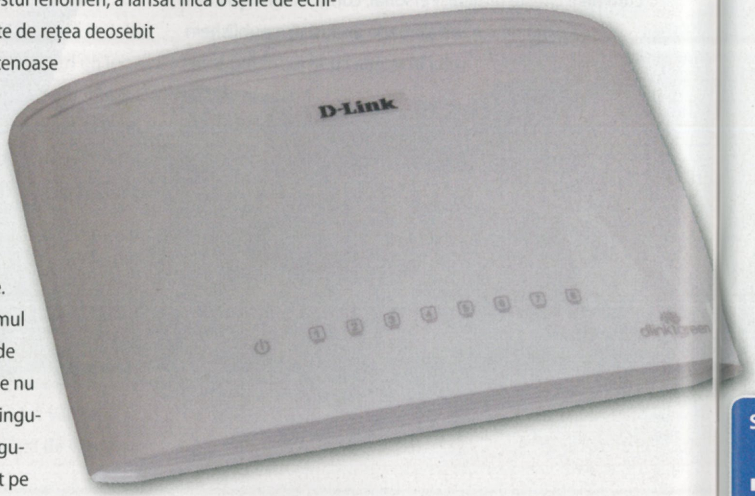


## YANIV BERG'S PERISCOPE DSLR

Știu că este vorba de un proiect încă în fază de concept, dar ideea este bestială. O cameră foto sub forma unui tub sau mai degrabă a unui periscop este cât se poate de practică și foarte simplu de utilizat, indiferent de poziția în care se află. Ca funcții, camera este identică cu una de tip DSLR. Dacă într-un capăt există sistemul optic format din diverse tipuri de lentile, în cealaltă parte se află un display LCD care oferă o imagine foarte bună chiar și în condiții de iluminare puternică. Datorită formei sale, butoanele sunt amplasate la îndemână, nefiind nevoie să le căutați de fiecare dată când aveți nevoie să faceți un reglaj. Prețul de achiziție încă nu este divulgat.

## D-LINK DGS-1008D SWITCH

Grija producătorilor de a oferi clienților echipamente electronice cât mai prietenoase cu mediul înconjurător este tot mai mare. Compania D-Link, una dintre susținătoarele acestui fenomen, a lansat încă o serie de echipamente de rețea deosebit de prietenoase cu mediul și în special cu buzunarele noastre. Consumul redus de energie nu este singurul argument pe care ni-l oferă, ci și calitatea și cantitatea de materiale folosite, care la un moment dat pot fi foarte ușor de reciclat. În cazul switch-ului D-Link DGS-1008D, ce dispune de 8 porturi capabile să realizeze conexiuni de tip Gigabit între echipamente, se poate obține o reducere a consumului de energie de până la 84% față de alte switch-uri din aceeași categorie. Alături de un design deosebit, dispune și de o tehnologie avansată, datorită căreia consumă exact câtă energie are nevoie. Acesta calculează automat lungimea firelor Ethernet conectate și ajustează tensiunea de alimentare. În cazul porturilor libere în care nu s-a conectat niciun fel de echipament, tensiunea de alimentare tinde spre zero. Noua generație de switch-uri de tip Gigabit, din care face parte și modelul D-Link DGS-1008D, are o putere de procesare mai mare ce se reflectă într-o creștere semnificativă a cantității de date ce poate fi transferată în același timp, dar și în funcții ce ușurează munca celor care implementează astfel de echipamente într-o rețea.



**Ofertant:** Partenerii D-Link, **Preț:** 159 Lei

## TITAN G9T 3-IN-1 LAPTOP COOLER



Laptopurile au devenit adevărate „rachete" capabile să ofere performanțe asemănătoare cu ale desktop-urilor. Dezavantajul acestora este suprafața redusă pe care o au pentru a disipa temperatura foarte ridicată pe care o emană componentele din interior. Compania Titan oferă o soluție pe cât de practică, pe atât de utilă. Acest model de cooler pad este format din două părți. Una dintre ele este practic o placă din aluminiu ce are în componență două ventilatoare foarte silențioase și foarte înguste ca dimensiuni. Această piesă este considerată partea mobilă, piesa care poate fi transportată foarte simplu în geanta dedicată laptopului. Fiind un model care se pliază precum o revistă, automat suprafața sa se înjumătățește. Este construită dintr-un material plastic acoperit cu o suprafață de contact din aluminiu pentru o mai bună disipare a temperaturilor ridicate. Alimentarea celor două ventilatoare incluse se face cu ajutorul unui conector de tip USB.

Revenind la partea fixă, adică cea de-a doua componentă a acestui kit, ea are mai mult rolul de a asigura confortul. Se amplasează sub placa portabilă din plastic-aluminiu și conferă notebook-ului o poziție mai ridicată, favorizând un acces mai confortabil la taste.

Dacă din punctul de vedere al designului nu este un device foarte atractiv, câștigă puncte prețioase din punctul de vedere al eficienței.

**Ofertant:** Aline Distribution Grup, **Preț:** 120 Lei

## LG COOKIE T300

Îți dorești ceva simpatic, simplu de utilizat și pe care abia să-l simți în buzunar? Atunci noul LG Cookie T300 poate fi o alegere foarte inspirată. Grație designului său minimalist și ecranului sensibil la atingere, navigarea prin meniuri sau printre opțiunile sale se face foarte simplu. Lucrul cu el este aproape o joacă de copii. Având un sistem de operare proprietar, utilizatorul are foarte puțină libertate de mișcare la instalarea sau folosirea altor aplicații în afara celor preinstalate. Probabil prețul redus de achiziție este influențat puternic și de anumite lipsuri printre funcții sau de dotarea sa hardware.

Spre exemplu, LG Cookie T300 nu va putea funcționa într-o rețea de telefonie 3G, nu va putea transfera date prin Wi-Fi și nici nu va putea face poze deosebite din cauza senzorului său foto de doar 1,3 megapixeli. În schimb poate fi folosit în condiții excelente pe post de MP3 player, editor de documente etc.

**Specificații**

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 95,8 x 50,5 x 11,9 mm
- Greutate: 77 grame
- Ecran: TFT, touchscreen, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 1,3 megapixeli (1280 x 1024 pixeli)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 500 ore (2G)
- Talk time: maximum 8 ore (2G)






## GARMIN-ASUS A10

**Specificații**

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900
- Ecran: TFT capacitive touchscreen, 256.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA, navigare Garmin
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până 400 ore
- Talk time: maximum 8 ore

Nu e o premieră, dar e o îmbunătățire majoră a modelelor precedente de... navigatoare-telefon. Sună puțin ciudat, dar în acest caz putem vorbi liniștiți de un navigator GPS cu funcții de telefon mobil. Lista cu funcțiile sale este încă în lucru, dar ținând cont că rulează Android OS, orice idee e „wide-open". Alături de aplicația de navigare cu hărțile aferente a celor de la Garmin, care sunt oferite gratuit, există și posibilitatea de a instala în paralel orice altă aplicație dependentă de modulul GPS încorporat în acest device. Garmin-Asus A10 poate înlocui cu succes și funcția unui aparat foto grație senzorului inclus de 5 megapixeli ajutat de fiecare dată de funcția de autofocus. După cum era de așteptat, este implementată și funcția de Geo-tagging, ce salvează cu mare precizie coordonatele geografice ale locației în care se realizează acea fotografie.
O surpriză plăcută o reprezintă și ecranul TFT de tip touchscreen. Este foarte precis și răspunde destul de prompt când vine vorba de comenzi rapide.







## PHILIPS 231T1SB

În această toamnă, gamerii reintră în priză. Aceasta deoarece o serie întreagă de titluri de jocuri foarte așteptate sunt în prag de a fi lansate. Pe ultima sută de metri puteți pune la punct mici detalii pentru a rula în cele mai bune condiții cele mai noi jocuri. Philips ne oferă un pont prin intermediul acestui model de monitor full HD. El are o diagonală de 23 de inchi și o rezoluție nativă de 1920 x 1080. Pe lângă funcțiile clasice ale unui monitor, Philips a încorporat și un tuner TV digital ce permite recepționarea de programe TV la cea mai bună calitate, chiar și a celor codate MPEG-4. Cu ajutorul acestui tuner DVBT puteți recepționa toate programele transmise pe calea undelor, fără a mai fi nevoie de calculator sau de alt device adițional.

Fiind un monitor Full HD, se pretează a fi folosit, pe lângă jucătorii înrăiți, și de cei care iubesc la nebunie filmele de calitate. Fie că le redați pe un Blu-ray sau o consolă de jocuri, calitatea vizionării va fi una deosebită. Promisiunile sunt multe, însă sunt curios câte dintre ele se vor realiza în momentul în care acest produs va fi disponibil pe rafturile magazinelor. În orice caz, prețul de pornire va fi de aproximativ 1099 de lei.

## COMPRO VIDEOMATE C200 PLUS

**Ofertant:** magazinul tău.ro, **Preț:** 167 Lei




În plină eră digitală, mai există persoane care folosesc fără probleme echipamente audio-video de tip analogic. Din păcate, în acest caz pot apărea mici inconveniente atunci când se dorește transferul unui material proaspăt filmat pe un calculator sau direct pe internet. Pentru astfel de situații, Compro ne pune la dispoziție stick-ul USB minune care are capacitatea de a converti în timp real orice material audio-video dintr-o sursă analogică gen camere de filmat, video playere etc. în format digital. Astfel, evenimente importante care au fost înregistrate cu mulți ani în urmă pe bandă magnetică pot fi păstrate sau arhivate fără a le altera calitatea într-un format digital pe un mediu de stocare ce poate rezista mult mai bine la intemperii. Alături de acest device, producătorii oferă și aplicația CyberLink PowerDirector 7, cu ajutorul căreia vă puteți crea propriile meniuri, interfețe sau alte prezentări pentru diversele evenimente din viața personală, după care le puteți salva pe un disc DVD pentru a fi vizualizate în condiții deosebite în orice player. În ceea ce privește configurația, se recomandă un PC sau notebook ce dispune de 1 GB memorie RAM și un procesor ce rulează la o frecvență de 2000 MHz. În rest... multă dibăcie.

■ **BogdanS**






# COMUNICARE FACE TO FACE

A mai trecut o vară şi, odată cu ea, s-a terminat şi minunata vacanţă ce ne-a mai rupt de grijile cotidiene. În ciuda temperaturilor foarte ridicate, am reuşit să punem la cale fel şi fel de călătorii şi excursii, am vizitat locuri noi, rude sau prieteni pe care nu-i mai văzusem de foarte mult timp. Odată cu acestea, inevitabil am cunoscut şi noi persoane cu care ne dorim să schimbăm câte un cuvânt cât mai des posibil. Avantajul este că o bună parte din ei folosesc internetul şi practic comunicarea devine mult mai facilă într-un astfel de mediu, indiferent de locurile în care s-ar afla.

Tot prin internet putem să comunicăm şi prin imagini, fapt pentru care mi-am amintit că nu ar fi rău să fac o mică achiziţie în acest sens din puţinii bani care mi-au mai rămas. Investiţia într-o cameră web este una mică, însă cu câştiguri foarte mari în timp. O imagine face cât o mie de cuvinte, nu este doar o vorbă-n vânt, iar conversaţiile sunt mult mai plăcute când efectiv vezi şi eşti văzut.

Pentru că bugetul în această perioadă suferă grele lovituri, am zis să nu exagerez şi să caut câteva modele de camere web care să ofere cât mai multe avantaje din toate punctele de vedere. Iată ce mi-a ieşit în cale.

■ BogdanS

## 1 Logitech C270 HD




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 720 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 2048 x 1536 dpi
**Rezoluţie Video:** 1280 x 720 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 121 Lei

\+ calitate imagine
auto-focus
aplicaţie editare foto-video bundle

− uşor instabilă pe monitoarele CRT

## 2 Samsung Pleomax PWC7100

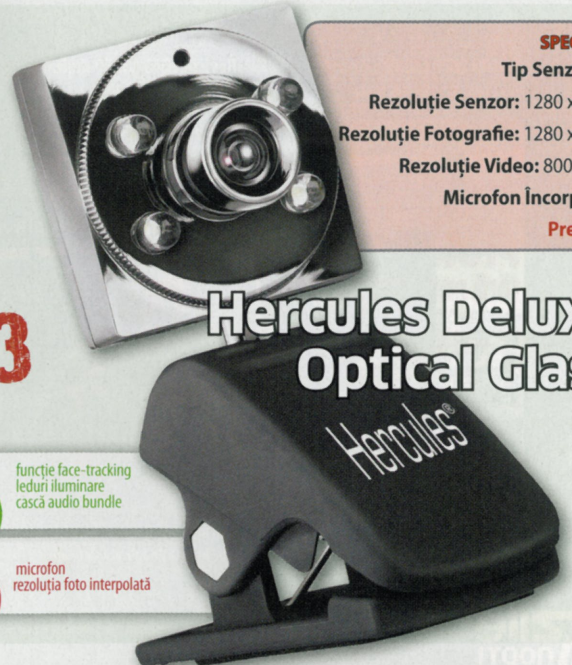
\+ carcasă din aluminiu
funcţie de auto-focus şi auto balance

− cablu USB rigid
lipsă buton captură




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 94 Lei

## 3 Hercules Deluxe Optical Glass




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 103 Lei

\+ funcţie face-tracking
leduri iluminare
cască audio bundle

− microfon
rezoluţia foto interpolată

## 4 Microsoft LifeCam NX-3000 USB

\+ buton snapshot
dimensiuni reduse
auto-focus

− mobilitate în orientare




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 103 Lei

## 5 Genius eFace 2025




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1600 × 1200 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 3264 x 2448 dpi
**Rezoluţie Video:** 1280 x 720 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 121 Lei

\+ înregistrare 30 cadre pe secundă
aplicaţie compatibilă YouTube, Facebook etc.

− baza instabilă pe monitoarele CRT
rezoluţie interpolată

## 6 Creative Live! Cam Socialize

\+ microfon cu noice canceling
auto-focus

− slabă calitate a materialelor
lipsă leduri iluminare




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 960 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 960 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 111 Lei

## 7 A4Tech PK-130MJ

**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280×1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 2584 x 1936 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 88 Lei




\+ auto-focus
dispozitiv protecţie senzor

− calitate sunet microfon
lipsă leduri iluminare

## 8 Canyon CNP-WCAM320

\+ design
buton captură rapidă

− uşor instabilă pe monitoare CRT
lungime fir

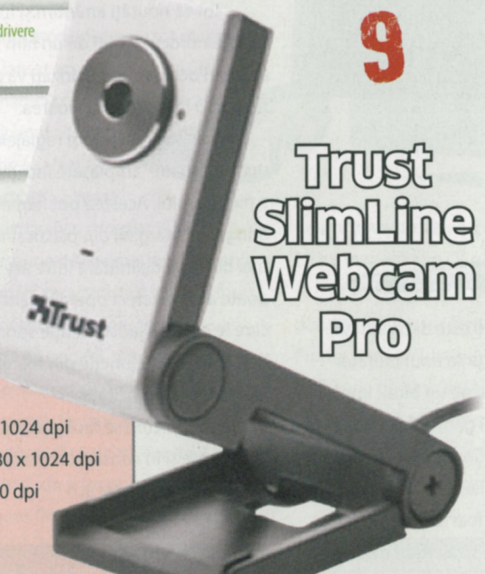



**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1600 x 1200 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1600 x 1200 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 85 Lei

## 9 Trust SlimLine Webcam Pro

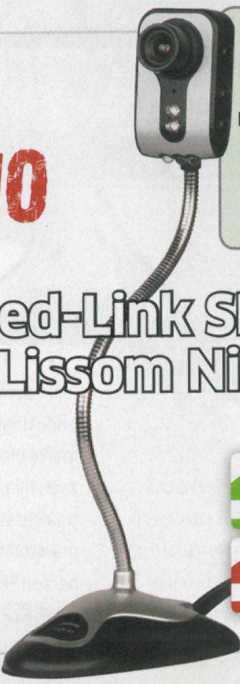
\+ nu necesită instalare de drivere
iluminare LED
uşor de poziţionat

− microfon prea sensibil




**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** DA
**Preţ:** 116 Lei

## 10 Speed-Link SL-6835-SSV Lissom NightShot

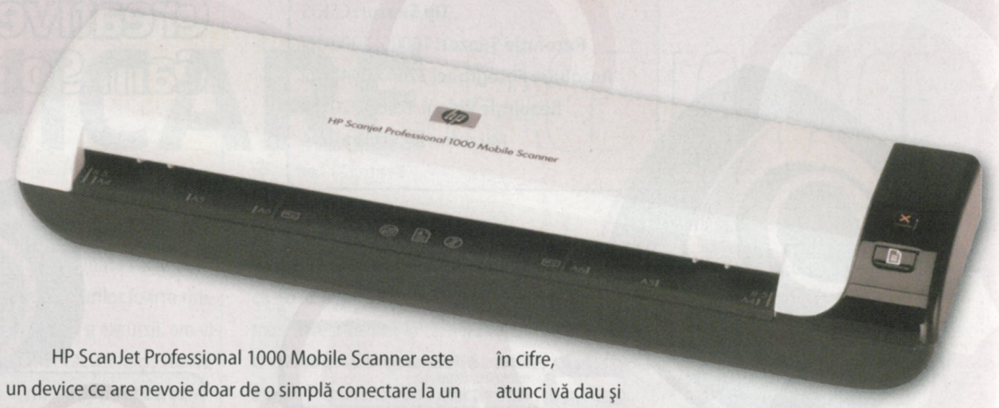


**SPECIFICAŢII:**
**Tip Senzor:** CMOS
**Rezoluţie Senzor:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Fotografie:** 1280 x 1024 dpi
**Rezoluţie Video:** 800 x 600 dpi
**Microfon Încorporat:** NU
**Preţ:** 132 Lei

\+ iluminare LED
reglare şi poziţionare uşoară
baza include mufă pentru microfon şi căşti

− nu poate fi montată pe monitoarele LCD

# HP ScanJet Professional 1000 Mobile Scanner



## Scapă de hârțogăraia inutilă

În ciuda avansului tehnologic, există oameni, instituții sau alte foruri care încă nu pot renunța la lucrul cu documentele pe hârtie. Din această cauză se irosesc o grămadă de resurse. Vă dați seama ce înseamnă să cauți un document într-o grămadă imensă de dosare. Persoanele mai deschise la nou își doresc să pună tehnologia la lucru. O simplă căutare după un cuvânt cheie și... *voilà*: documentul sub nas. Pentru a vă face propriul sistem de gestionare și pentru a scăpa de cărarea hârțoagelor după voi, puteți apela la un scaner portabil ca cel de la HP.

HP ScanJet Professional 1000 Mobile Scanner este un device ce are nevoie doar de o simplă conectare la un port USB. Se introduce documentul în partea de jos și în câteva secunde iese complet pe partea superioară. În tot acest timp documentul a fost scanat pe ambele fețe și rezultatul poate fi salvat pe laptop sau calculator sub forma unor fotografii. Device-ul în sine nu are nicio pretenție. În momentul în care e conectat la PC, nu este necesar să-i instalați drivere sau aplicații. Windows-ul se ocupă de toate. Alături de documente, se pot scana cu o viteză uimitoare fotografii, rețete sau orice informație ce are ca suport hârtia. Pentru că scanerele s-au bătut tot timpul în cifre, atunci vă dau și eu o valoare: 600 x 600 dpi este rezoluția maximă de scanare pentru fiecare față a documentului scanat.

Rezultatul poate fi mereu salvat automat sau pe bază de interogatoriu în formate de fișiere de tip PDF, JPG, TIFF sau DOC. Depinde de sistemul de management al fiecăruia.

**Ofertant:** HP Interactive Center, **Preț:** 1149 Lei

# Samsung SyncMaster BX2350



## Detali pline de culoare

Avantajul extraordinar al monitoarelor ce dispun de tehnologia LED este reprezentat de fidelitatea în reproducerea unei palete de culori cât mai bogate. Intensitatea luminoasă foarte precisă și independentă pe fiecare pixel ajută foarte mult și în ceea ce privește contrastul, situație în care negrul devine negru, iar nuanțele strălucitoare sunt redate fără greșeală. Tehnologia LED a trecut cu brio de primele faze de pionierat, dar asta nu înseamnă că în timp nu vor apărea noi îmbunătățiri.

Samsung SyncMaster BX2350 este deosebit din orice unghi l-ai privi. Are toate atuurile unui monitor foarte elegant ce poate fi așezat fie pe un birou impozant, fie pe măsuța de joacă a unui gamer fericit care-și trăiește viața în lumea sa virtuală. Spre deosebire de alte monitoare, BX2350 include un conector VGA și doi conectori HDMI pentru a vă conecta foarte simplu și alte echipamente, fără a mai fi necesar să alergați după cabluri. Samsung SyncMaster BX2350 are o diagonală de 23 de inchi, foarte potrivită pentru un monitor full HD. După părerea mea, o astfel de dimensiune este optimă. Nu e nici prea mică încât să pierzi detaliile fine dintr-un joc sau film, dar nici prea mare ca să-ți dea dureri de cap în caz că lucrezi cu documente sau navighezi pe internet. În același capitol dedicat ergonomiei menționăm posibilitatea de pivotare a monitorului, dar și ușurința cu care poate fi rotit sau înclinat cu până la 10 grade.

Tot ca noutăți amintim și funcția sa 3D. În caz că vă surâde norocul și dați de un film sau joc în format 3D, cu ajutorul ochelarilor polarizați vă puteți bucura de senzația de 3D în toată splendoarea.

Accesul în meniu și reglajele se fac cu ajutorul unor „butoane" amplasate într-un colț din partea de jos a monitorului. Acestea pot fi operate doar prin simpla atingere a marginii din plastic. Inexistența unei zone mai bune de delimitare între aceste butoane „sensibile" poate avea ca efect operarea altor funcții decât cele pe care le doriți. Așadar atenție sporită în această zonă. Cea mai interesantă funcție din meniu mi se pare cea de ajustare a luminozității.
În funcție de cum se face această reducere a luminozității se simte și în consumul de energie al monitorului. Totul ca prin... magie :).

**Ofertant:** Partenerii Samsung, **Preț:** 1159 Lei





# Asus CineVibe Rumble Feedback USB



## Fii parte din acțiune...

Am spus-o și o repet: Asus este atras de inovație, de lucruri deosebite, de segmente de piață pe care până nu demult se știa cine le domină. Dinamica lucrurilor este foarte sensibilă, lucru vizibil prin simplul fapt că Asus încearcă acum să-și lase amprenta și pe „timpanele" gamerilor. Formularea este corectă mai ales că acum are cu ce. Asus CineVibe USB este cel mai nou model de căști oferit cu dedicație celor care iubesc sunetele clare, puternice și pline de viață. Prin prisma construcției, sunt dedicate celor care folosesc PC-uri sau Mac-uri. Pentru a oferi mereu aceeași calitate a sunetului, Asus CineVibe USB înglobează propria placă de sunet. Prin simpla conectare la unul din porturile USB, este automat detectată și instalată de către sistemul de operare. Nu este necesar să căutați drivere sau alte aplicații pentru a vă lăsa urechile să fie răsfățate de aceste căști. Ergonomia este una de excepție. Pentru mine, căștile au un diametru puțin prea mic al membranelor din jurul difuzoarelor, ceea ce face ca întreaga parte a urechii externe să fie presată de acele membrane. Fiind totuși o chestie ce ține mai mult de gustul fiecăruia, am să trec rapid totuși peste acest mic impediment. Nu pot să nu remarc calitatea materialelor folosite. Se observă o atenție foarte mare la detaliile de construcție. Pielea ce acoperă zonele de contact între căști și ascultător este foarte fină și de calitate.

Audiția este excelentă. Din momentul în care le-ai instalat și ai apăsat butonul Play sau ai pornit jocul preferat, începi să remarci diferențele. Sunetele sunt mai calde, se percep o sumedenie de noi frecvențe și parcă bass-ul îți dă senzația că ar bate direct în timpan. Frecvențele joase sunt mai bine conturate și accentuate datorită efectului de vibrații pe care căștile îl emană. Asus CineVibe USB include pe fir un mic controller de unde se pot regla volumul, intensitatea vibrațiilor și se poate activa sau dezactiva microfonul.

Per ansamblu e o investiție bună mai ales că se vede, se simte și se aude foarte bine atenția producătorului la toate detaliile acestui produs.

**Ofertant:** Partenerii Asus , **Preț:** 325 Lei

# LG 55LX9500



## 3D pentru acasă



În ultima perioadă, producătorii investesc tot mai mult în tehnologia 3D. LG a lansat acest model de LCD TV capabil să afișeze nativ imagini complet 3D la rezoluție full HD. Experiența unui home cinema are o nouă conotație în acest fel, mai ales că pe piață au început să apară titluri de producții cinematografice complet 3D. LG 55lx9500 este un TV ce dispune de cea mai nouă tehnologie LED, care are ca principală caracteristică imagini mult mai clare, cu o paletă coloristică mult mai amplă.
Conectica sa este incredibil de bogată, oferind practic suport de imagine și sunet pentru orice device pe care utilizatorul îl are în propria locuință. Pe lângă celebrele porturi HDMI, Video-composite sau Euroscart, acest TV cu o diagonală de 55 de inchi include și un port Ethernet prin care puteți urmări programe TV, clipuri video sau asculta melodii direct de pe internet. Dacă dispuneți acasă de o conexiune la internet de tip broadband, îl puteți folosi și pentru a realiza video-conferințe grație unui client Skype inclus în meniurile TV-ului.

La o asemenea dimensiune a ecranului, probabil vă gândiți că are și un consum de energie pe măsură. Producătorii au luat acest lucru în calcul și au implementat o serie de funcții și senzori inteligenți ce permit ajustarea automată a luminozității în funcție de intensitatea luminii din locuință. În acest fel produsul intră în seria celor de tip ECO, facilitând un consum mai mic de electricitate.

**Ofertant:** Partenerii LG, **Preț:** 12699 Lei



# HP Photosmart Wireless All-in-One with Wireless

Ofertant: HP Interactive Center, Preţ: 467 Lei



## Imprimi - scanezi - copiezi

Acesta este rolul unui device all-in-one. Poţi să faci orice în materie de documente cu ajutorul unui singur aparat. Toate bune şi frumoase până în momentul în care HP a decis să ofere utilizatorilor mai mult decât atât. Acest concept a fost implementat în urmă cu ceva timp la o serie de multifuncţionale premium. Acestora li s-a adăugat memorie în plus, unde s-au transferat aplicaţii de divertisment, educaţie etc., pentru a fi cât mai utile utilizatorului, fără a mai fi nevoie să apeleze la un PC. La ora actuală, HP a decis să ducă inovaţia mai departe. Toate aceste aplicaţii nu mai încarcă degeaba memoria aparatului, ci, în momentul în care multifuncţionalele sunt conectate într-o reţea prin intermediul modulului wireless încorporat, toate aplicaţiile şi multe altele sunt accesibile on-line, adică sunt descărcate gratuit de pe site-ul producătorului. Pentru a dezvolta şi mai mult acest segment, s-a deschis şi o sesiune de open sourcing în care cei care vor să-şi împărtăşească realizările cu alţi utilizatori sunt liberi să o facă. HP Photosmart Wireless All-in-One with Wireless include un mic display LCD de 3,68 cm înconjurat de o serie de butoane acţionate prin simpla lor atingere. Viteza de imprimare este de 30 de pagini pe minut în mod alb-negru şi de 28 de pagini pe minut în mod color. Pentru o fotografie standard 10x15 cm trebuie să aşteptaţi cam 16 secunde. Fiind un device conectat în permanenţă la reţea, toate calculatoarele din respectiva reţea pot să beneficieze de serviciile acestuia. O altă funcţie incredibil de utilă este imprimarea on-line a unui document. În momentul în care imprimanta este conectată, automat i se atribuie o adresă unică de e-mail... destul de complicată ca denumire. Din acel moment, oricine cunoaşte acea adresă poate imprima un document sau fotografie de oriunde s-ar afla la fel de simplu ca şi cum ar trimite un e-mail. Interesant, nu-i aşa?

# Titan Fenrir Evo Version

## Domoleşte orice bestie




Temperaturile extreme care ne-au lovit din plin în ultima perioadă şi-au cam găsit naşul... cel puţin aşa se laudă cei de la Titan. Cu ajutorul celui mai recent model de cooler se poate asigura un confort termic foarte bun pentru orice procesor de ultimă generaţie. Spun asta deoarece producătorii au inclus o întreagă serie de sisteme de prindere pentru a face acest cooler compatibil cu procesoare Intel de tip LGA 775, 1366 şi 1156 sau, în cazul celor de la AMD, cu socket-urile AM2 şi AM3. Spre deosebire de alte modele de cooler-e, Titan a preferat să meargă pe varianta transferului termic direct între procesoare şi heatpipe-uri, care la rândul lor conduc căldura către zona de „aerisire". Aici un ventilator de 120 mm foarte silenţios intervine pentru a răci cât de repede se poate întreaga zonă. Nici cei care preferă să-şi overclock-eze procesoarele nu vor fi dezamăgiţi. Chiar dacă apelaţi la un monstru I7 şi încercaţi să scoateţi tot ce e mai bun din el, veţi constata că Titan Fenrir Evo Version face faţă fără probleme, în ciuda faptului că foloseşte doar 4 heatpipe-uri. Eu o consider o investiţie foarte bună indiferent de vremea şi vremurile care vor veni.

Ofertant: Aline Distribution Grup, Preţ: 172 Lei





# Western Digital My Book World Edition

Ofertant: Asbis România, Preţ: 785 Lei

## „Magazia" tuturor

Soluţiile de stocare externe sunt cele mai bune metode de a ţine informaţiile preţioase la loc sigur. O astfel de rezolvare ne oferă şi Western Digital cu cea de-a doua ediţie a „cărţuliei" digitale, capabile să ofere o capacitate de stocare de până la 2 TB. Într-un asemenea loc puteţi pune în siguranţă fotografiile şi filmările din vacanţe, melodiile preferate ale prietenei, filmele, serialele şi documentarele favorite, practic orice. Sistemul este cât se poate de simplu. Se conectează dispozitivul la reţeaua locală prin portul Ethernet, iar după ce rulaţi aplicaţia de configurare a acestuia, îl puteţi accesa de pe orice alt PC din locuinţă. Viteza de transfer va fi foarte mare mai ales că se poate stabili între WD My Book World Edition şi reţeaua locală o conexiune de tip Gigabit.

Pentru a fi absolut sigur că aveţi documentele sau alte fişiere în siguranţă, puteţi instala pe propriul laptop sau PC o aplicaţie care, în momentul în care detectează acest dispozitiv, face automat sincronizarea informaţiilor.

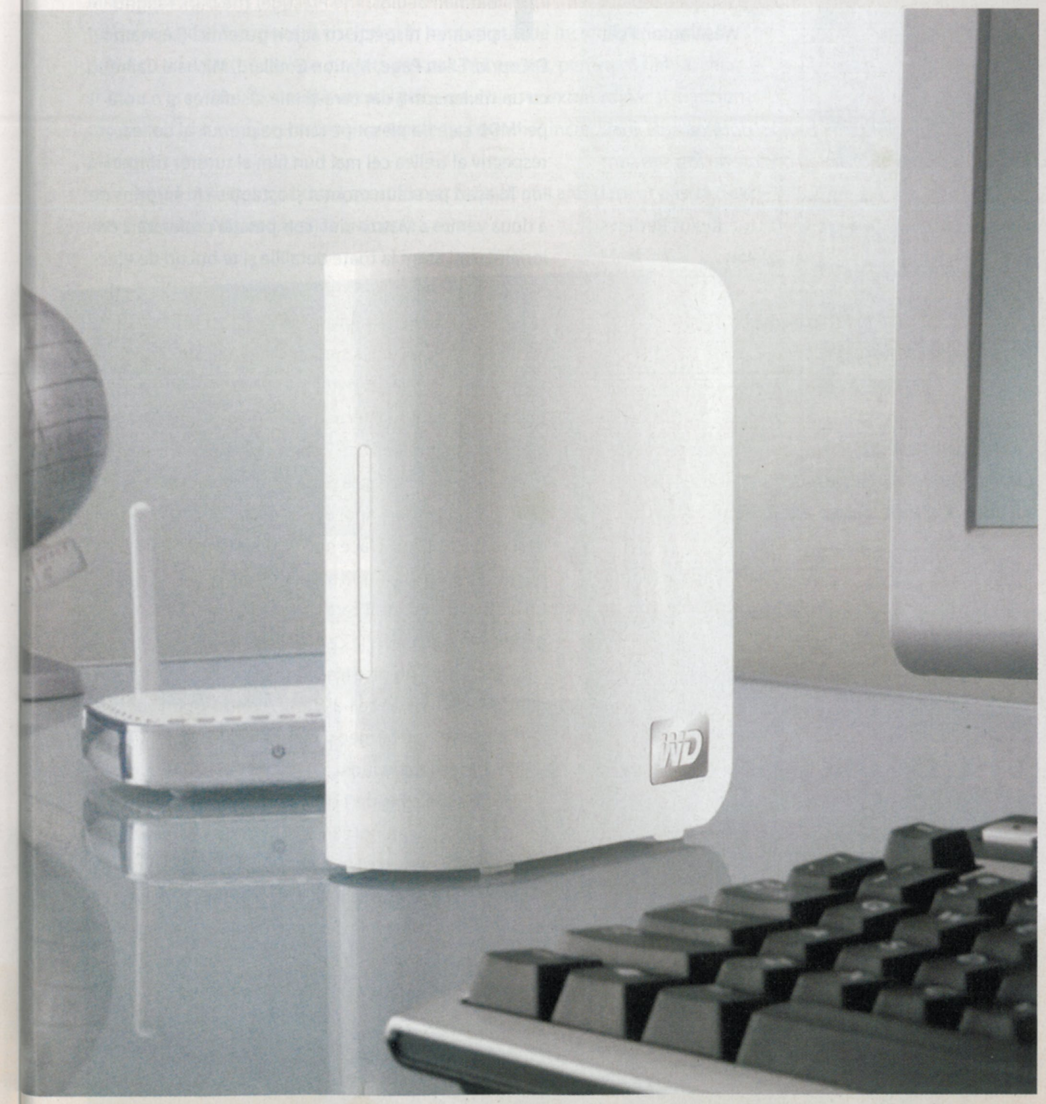
Nici zona multimedia nu este ignorată, WD My Book World Edition având chiar posibilitatea de a face streaming de poze, filme sau melodii către un player multimedia sau către o consolă Xbox 360 ori PS3 pentru a le urmări apoi pe un televizor LCD sau plasmă.

Dacă sunteţi plecat în altă localitate sau chiar altă ţară, există posibilitatea de a vă accesa informaţiile stocate pe acest device prin internet cu o simplă înregistrare a acestuia la serviciul Mionet.

Odată realizată procedura de înregistrare, puteţi selecta ce directoare doriţi să le faceţi accesibile online, urmând ca, atunci când e nevoie, să le puteţi accesa printr-o interfaţă web de oriunde aţi fi.

Totul se desfăşoară în deplină siguranţă, accesul făcându-se pe baza unui nume de utilizator şi a unei parole ce poate fi setată la înregistrare. Interesant este că acest serviciu online îl puteţi utiliza chiar şi cu ajutorul unui smartphone. Ce simplu şi uşor de folosit!

■ **BogdanS**




Librăria CHIP ONLINE ro

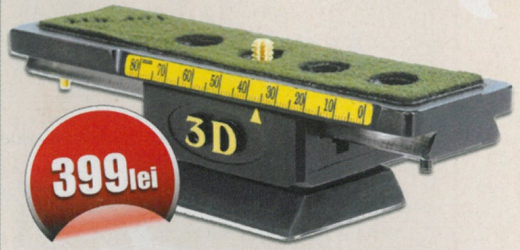
**Cum să realizezi FOTOGRAFII 3D?**

**1. Citeşte ediţia specială a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D**



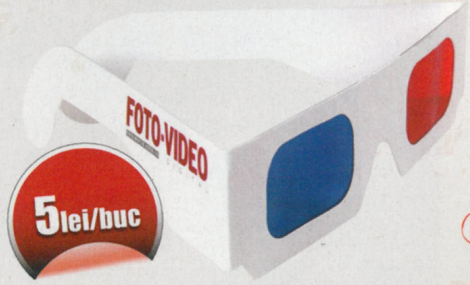

coperta(verso) în format 3D + un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu şi despre fotografia 3D

**2. Foloseşte dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D**




(pachetul conţine şi două perechi de ochelari 3D)

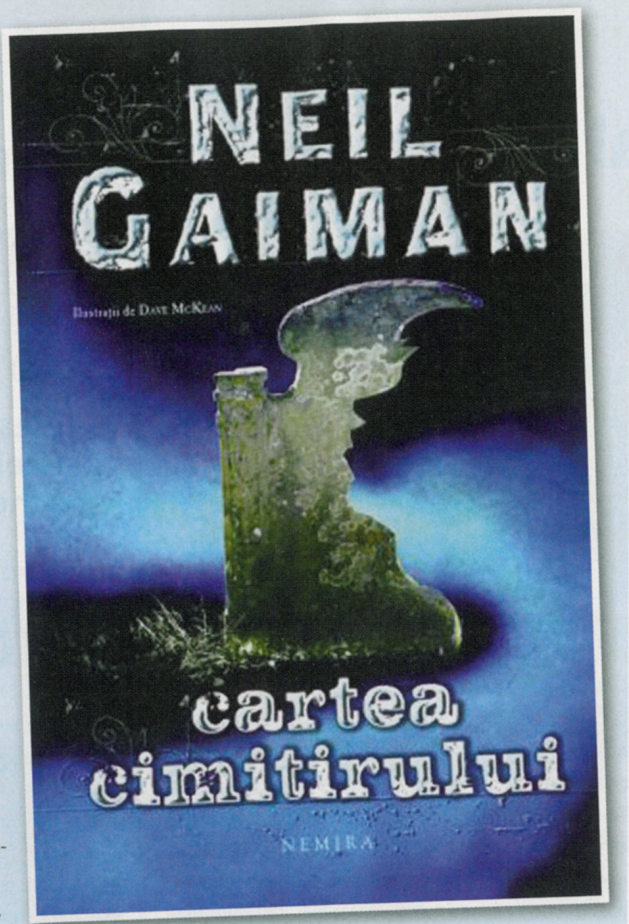
**3. Comandă la un preţ special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăţi)**




pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe **www.chip.ro/shop**

**Titlu:** Cartea Cimitirului
**Autor:** Neil Gaiman
**Colecția:** Nautilus




**Cartea cimitirului** a primit: Premiul Hugo 2009, Premiul Locus 2009, Premiul Newbery 2009.

Scriitor profesionist de peste douăzeci de ani, Neil Gaiman figurează în topul primilor zece autori postmoderni din Dictionary of Literary Biography, fiind considerat un „star rock" al lumii literare datorită legiunilor de cititori împătimiți.

Creator prolific (autor de romane, bandă desenată, poezii, scenarii etc.), în 2001 romanul său Zei americani este premiat cu Hugo, Nebula, Bram Stoker, SFX și Locus, devenind un bestseller longeviv. Îi urmează în 2005 Băieții lui Anansi, cu același mare succes la public, iar în 2002 romanul pentru copii Coraline devine bestseller internațional și câștigă numeroase premii: Hugo, Nebula, Bram Stoker, BSFA, Elizabeth Burr.

Comicsurile sale au fost și ele răsplătite cu premii prestigioase, Sandman nr. 19 fiind recompensat în 1991 cu premiul Word Fantasy pentru povestire (prima bandă desenată din lume care obține un premiu literar).

*„Un fantasy gotic modelat după Cartea Junglei, cu un omagiu adus en passant lui Harry Potter. [...] Prin juxtapunerea lumii morților cu lumea viilor, Gaiman creează un univers fantastic al cărui erou ajunge să înțeleagă valoarea familiei."*

Bookmarks Magazine

*„I-aș putea spune o mică bijuterie, dar conținutul este mult mai generos decât forma exterioară."*

PETER S. BEAGLE

*„Precum un baton de ciocolată neagră de Halloween, romanul este savuros, dulce-amărui și satisface deplin."*

Washington Post

*„Nostalgică, spirituală, înțeleaptă și dătătoare de fiori. O carte ce trebuie citită de toți cei care au fost sau sunt copii."*

Kirkus Reviews

*„O fermecătoare alegorie a copilăriei, inspirată de Cartea Junglei de Kipling."*

Amazon.com

*„Gaiman a creat o poveste puternică, surprinzătoare și uneori tulburătoare, despre vise, fantome, ucigași, trădări și familie."*

School Library Journal

## CÂȘTIGĂTORII LUNII IULIE

Cei cinci câștigători ai concursului Nemira, ediția iulie 2010, ce a avut ca premii cinci romane 2010: a doua odisee de Arthur C. Clarke, sunt următorii: **Crețu Dragos Lucian** din Pitești, **Popescu Daniel** din Giurgiu, **Ghinea Ștefan Robert** din Galați, **Dogaru Florentina** din București și **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca

**Info:** Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728







# INCEPTION (ÎNCEPUTUL)

Inception este unul dintre acele filme pe care le aștepți tot anul, făcut de un producător/regizor/scriitor-scenarist (Christopher Nolan – Memento, Batman Begins, The Prestige, The Dark Knight) pe care-l respecți, cu actori puternici (Leonardo DiCaprio, Ellen Page, Marion Cotillard, Michael Caine), cu un trailer scurt, dar care-ți taie răsuflarea și o notă pe IMDB care l-a plasat pe rând pe primul, al doilea, respectiv al treilea cel mai bun film al tuturor timpurilor. Te așezi pe scaun montat și aștepți să fii surprins de a doua venire a Matrix-ului (comparația preferată a celorlalți), ești atent la toate detaliile și te bucuri de efecte și de idee: un grup de hoți poate crea și induce oricui vise complexe cu ajutorul și în mijlocul cărora încercă să extragă informații sau secrete știute doar de victimă. Bineînțeles că totul se complică pentru artiștii-ticăloși, așa cum e și normal când te joci cu mintea și gândurile oamenilor. Ești îmbrobodit și alambicat continuu cu idei și concepte până ajungi să nu mai știi care este „adevărul", apoi ești întors cu un final care, deși predictibil, nu-l face mai puțin interesant. Pleci bucuros pentru că, după atâta timp, în sfârșit ai găsit un alt film memorabil care probabil te va face să te gândești mult și bine la ce ai văzut.

Inception nu este însă filmul la care e bine să te gândești mult după ce l-ai văzut, pentru că ți-l vei strica. Sub stratul de farmec și complexitate aparentă nu o să mai găsești mare lucru, iar dacă-l desfaci în bucăți, vei ajunge să-l consideri chiar jignitor la adresa inteligenței tale. O să ajungi să-l urăști tocmai din cauza notelor primite pentru că în niciun caz nu o să-l consideri al treilea cel mai bun film al tuturor timpurilor și în niciun caz mai puternic decât Matrix care, ne place sau nu, a reușit să transcendă pelicula și să schimbe lumea în care trăim. În Matrix pericolul și mesajele erau clare și izbitoare, aici, deși ești ținut de mânuță și îți este explicat totul încontinuu ca la o întâlnire tip Herbalife (am și eu problemele mele), unde nu trebuie să ai timp să te gândești la altceva, pelicula tot nu reușește să-ți transmită... dar mă opresc, deși nici nu am început să mă leg de incoerențele fizice, psihice, logice sau de ideea care putea fi exploatată (vezi Eternal Sunshine of the Spotless Mind, What Dreams May Come) în atât de multe direcții (mai corecte din punctul de vedere al funcționării viselor) și în moduri atât de incredibile încât ar fi putut cu adevărat să ne lase cu gura căscată. Mă opresc, pentru că filmul, chiar și așa cu „greșelile" lui, merită văzut, la cinema. Nu este extraordinar și în niciun caz de cult, dar este interesant și cu efecte (și costume) incredibile. Distracție plăcută!

A și să nu uit, un joc după acest film ar fi, OAU, mai ales dacă ar păstra doar ideea de bază! Nu cred însă că are cineva curaj.

■ ncv







www.

### http://www.mnn.com/transportation/alternative-transportation/stories/flying-car-to-become-a-reality-in-2011



În 2011 vom avea pe străzi primul hibrid mașină/avion. Adică vei putea zbura și în același timp să alergi cu 220 de km pe Autostrada Soarelui. Tare, nu? Acum, pentru doar zece mii de dolari dați în avans, poți rezerva ceva care poate decola direct din fața blocului. Dar când îți vine, trebuie să mai dai încă o sută optezi și patru de mii. Dar ai o mașină care zboară!

### http://conceptart.org/forums/showpost.php?p=2705153&postcount=1

Lumea trebuie privită și cu alți ochi. Vezi în linkul de mai sus cum vede un student la artele plastice Legendele Olimpului în variantă modernă.



### http://www.fubiz.net/2010/07/27/milas-day-dreams/



Dacă cineva ar sta lângă tine și ți-ar transpune visele pe o pânză, care ar fi ele?

### http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/top-12-banksy-pieces-of-2010

Graffiti-ul nu e artă? Think again. Vezi ce are lumea de spus.



FOTO-VIDEO DIGITAL

## Seminar de fotografie

# Estetică și compoziție în fotografia de peisaj





## 18 septembrie 2010
### București, Hotel Phoenicia

Seminarul se adresează fotografilor amatori sau profesioniști care sunt familiarizați cu tehnica fotografică și care doresc să abordeze fotografia de peisaj

**Principalele subiecte**

1. Introducere: accesorii utile pentru fotografierea peisajelor, setări și reglaje optime.
2. Principii generale de compoziție: estetică, linii, planuri, spațialitate etc.
3. Compoziția cromatică, înțelegerea culorilor și a modului în care acestea interacționează: diagramele, combinarea, proprietățile și interacțiunea culorilor etc.
4. Subiecte interesante în fotografia de peisaj: panorama, fotografia HDR și macro.
5. Erorile, aberații cromatice și corectarea lor
6. Prelucrările digitale simple

PHOENICIA HOTELS ★★★★



*Good moments, Great business*

Vom desfășura seminarul în atmosfera unică și ospitalieră a hotelului Phoenicia din București. Aici, eleganța și bunul-gust definesc fiecare spațiu, oferind clienților confortul și intimitatea dorită.

Pentru detalii și înscriere contactați-ne la

telefon: 0722 523 135, Leonte Mărginean
email: marketing@3dmc.ro
web: fotoworld.chip.ro secțiunea Seminar

Parteneri media: CHIP, zile și nopți, PC-Practic

---

NOU

# ABONEAZĂ-TE acum SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul ABO prin SMS la numărul **7555** și ești abonat pe **3 luni** la una din revistele: CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul ABO prin SMS la numărul **7441** și ești abonat pe **6 luni** la una din revistele: CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

SMS-ul trebuie să conțină numai cuvântul ABO.

După primirea SMS-ului, veți fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care doriți abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care veți primi revistele.

**Detalii pe: www.chip.ro/sms**

Trimite cuvântul ABO prin SMS la numărul **7666** și ești abonat pe **3 luni** la una din revistele: CHIP DVD / LEVEL
Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul ABO prin SMS la numărul **7443** și ești abonat pe **6 luni** la una din revistele: CHIP DVD / LEVEL
Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

# ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL

www.chip.ro/librarie

economisești 34% față de prețul de copertă

**Abonament „START”**

| Revista | | Doresc abonamentul să înceapă cu luna: | Număr abonamente comandate | Preț unitar abonament | Total (nr. abonamente x preț unitar abonament) |
|---|---|---|---|---|---|
| CHIP cu CD | 6 apariții | | | 40,00 lei | |
| CHIP cu CD | 12 apariții | | | 72,00 lei | |
| CHIP cu DVD | 6 apariții | | | 60,00 lei | |
| CHIP cu DVD | 12 apariții | | | 112,50 lei | |
| LEVEL | 6 apariții | | | 69,00 lei | |
| LEVEL | 12 apariții | | | 119,00 lei | |
| PC PRACTIC | 6 apariții | | | 39,00 lei | |
| PC PRACTIC | 12 apariții | | | 75,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital | 6 apariții | | | 49,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital | 12 apariții | | | 95,00 lei | |
| | | | | Total general de plată: | |

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

**Plata se poate efectua prin:**

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I.
Nume, prenume
Vârstă Ocupație
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

**Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro**

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Schimburi de plumbi, lupte mano-a-mano și plimbări cu mașina printr-un oraș de vis, dar cucerit de gangsteri. Pregătiți-vă să intrați într-o lume memorabilă, a mafiei de altă dată.






CHIP
GO DIGITAL




Din 3 septembrie la chioșcuri!

## Windows Safe Mode

Puteți proteja Windows-ul chiar și fără antivirus. Nu aveți nevoie decât de un cont cu câteva drepturi și de câteva aplicații care vă dau drepturi de administrare atunci când aveți nevoie.

## IFA

Cel mai mare târg de consumer electronis prezintă produsele și tehnologiile care ne vor influența viața în 2011.

## Transfer de date la 50 Gbps

O nouă descoperire a cercetătorilor de la Intel poate revoluționa arhitectura calculatoarelor din viitor.

## Proiector în buzunar

Mini-proiectoarele portabile ne pot oferi confortul unui ecran mare chiar și atunci când suntem în deplasare.

Internet PrePay

# tot internetul încape acum pe o cartelă




Cu noua cartelă Internet PrePay ai internet pentru laptop începând de la 5 euro, în ţară şi în roaming, uşor de folosit şi de reîncărcat, fără contract, fără factură lunară.

net superior de la Orange

www.orange.ro

orange™